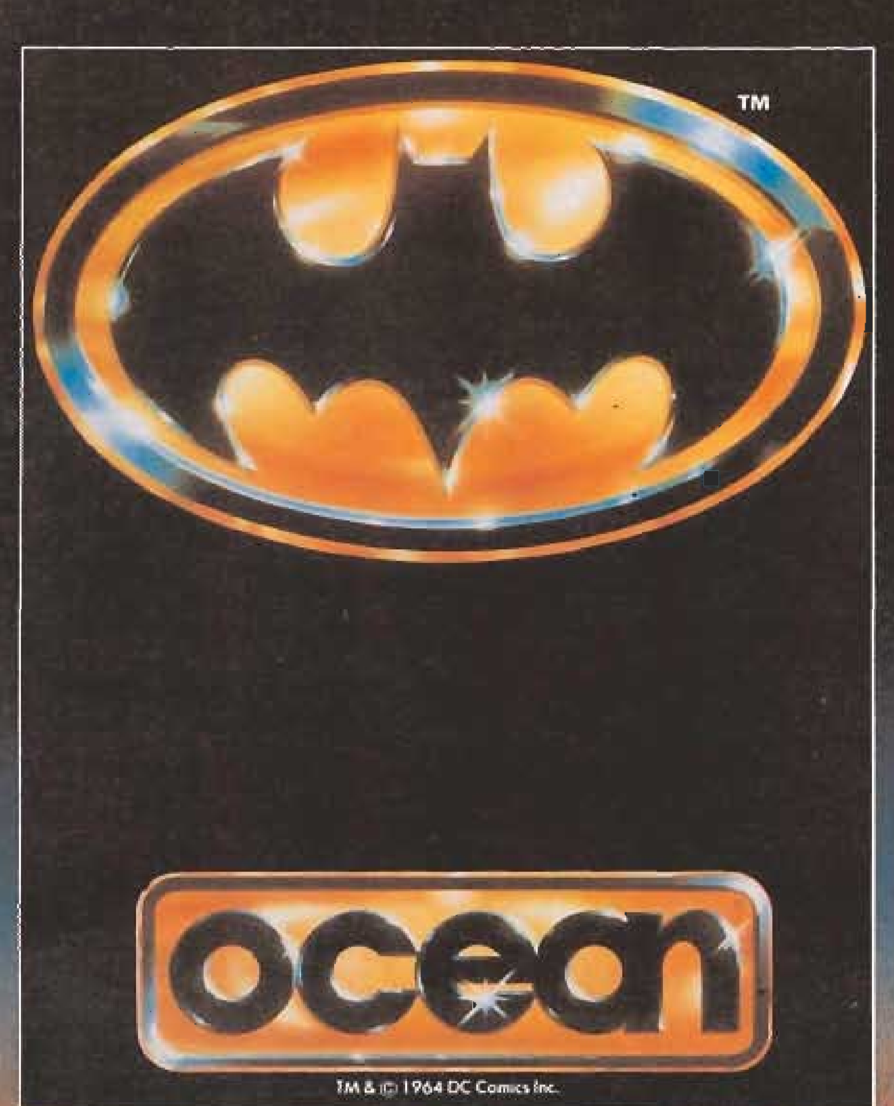


Segunda Época-Número 21
175 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
LIVINGSTONE SUPONGO II
Acompaña a Stanley en su nueva expedición
TUSKER
Por la senda de la muerte
Un reto a las fuerzas del mal
CAPITÁN TRUENO
y además:
Cargadores, Trucos y Mapas
para ATARI AMIGA y PC
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 170 PTAS.
HOBBY PRESS.
8 414090 100441
00021

MATERIAL AL



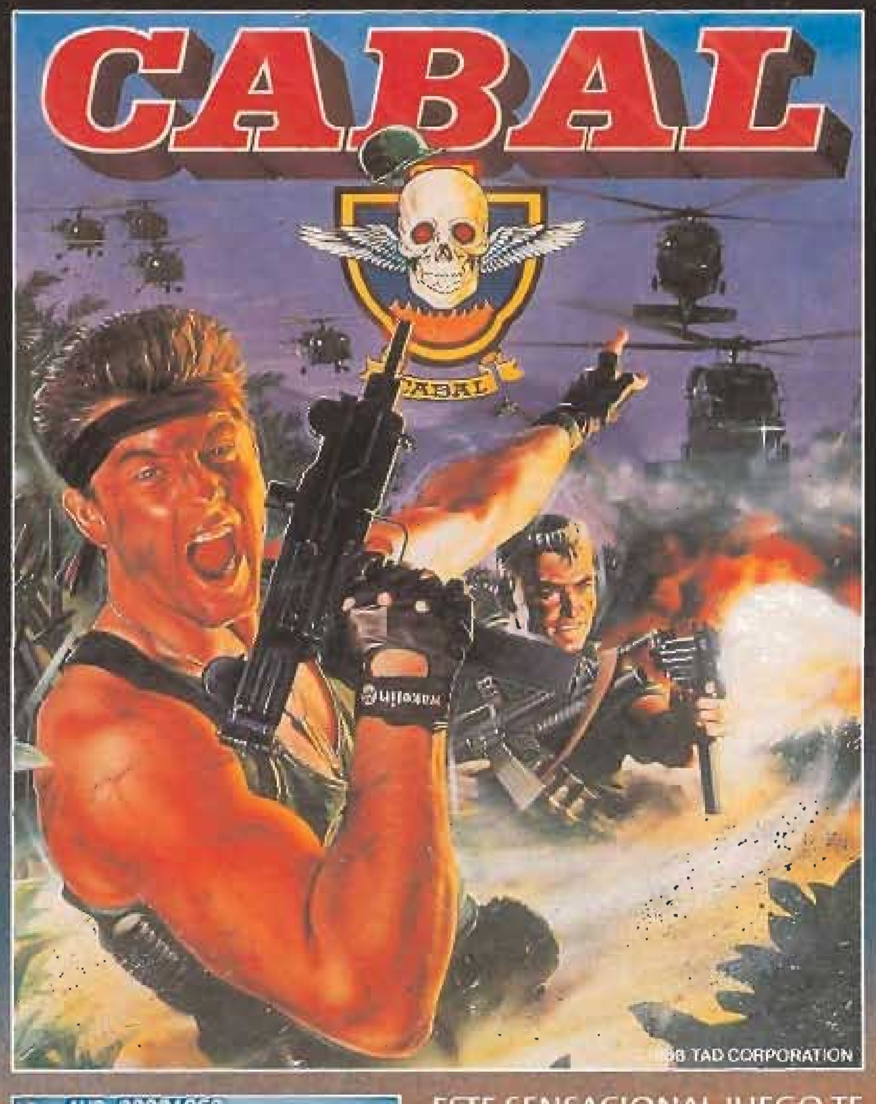
TM & © 1964 DC Comics Inc.



BATMAN ES UNA SOMBRA EN LA OSCURIDAD, ES COMO UN SUEÑO. POR ENCIMA DE LAS CALLES DE GOTHAM ES UNA PESADILLA PARA LOS CRIMINALES.

LA LEYENDA HA VUELTO







ESTE SENSACIONAL JUEGO TE INFILTRARA DENTRO DEL TERRITORIO ENEMIGO, ARMADO SOLAMENTE CON UNA AMETRALLADORA. SI TIENES BUENA PUNTERIA CONSEGUIRAS MAS ARMAMENTO Y PODRAS LOGRAR TU OBJETIVO.



¡¡¡PREPARADOS, LISTOS, FUEGO!!!



EL SOL CALIENTA, SUENA MUSICA DE ROCK & ROLL, ES EL MOMENTO DE JUGAR AL VOLEYBOL ... ¡JUEGA POR TODO EL MUNDO! VIAJARAS CON TU EQUIPO POR TODOS SITIOS, DESDE LONDRES HASTA SYDNEY, PRACTICANDO EL DEPORTE DE MODA EN TODAS LAS PLAYAS.

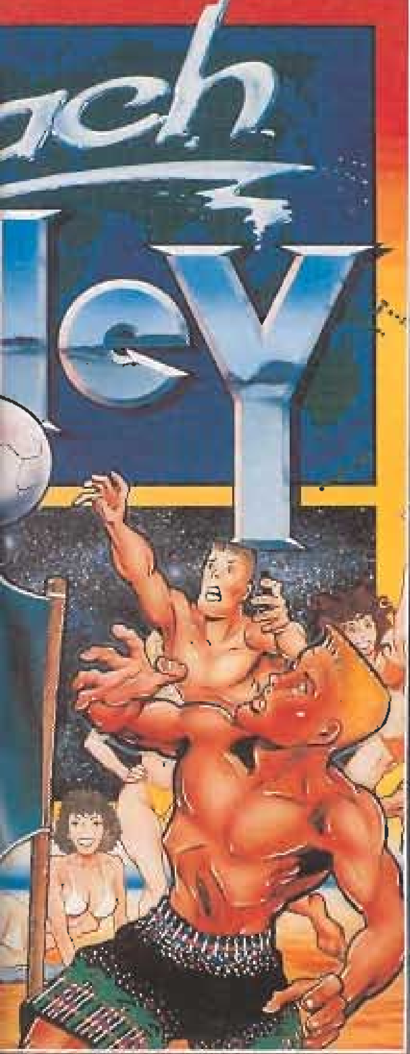
ESTO ES BEACH VOLLEY ... JU



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58



ROJO VIVO.

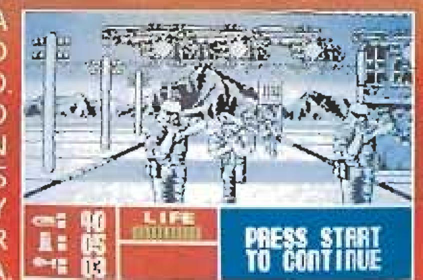




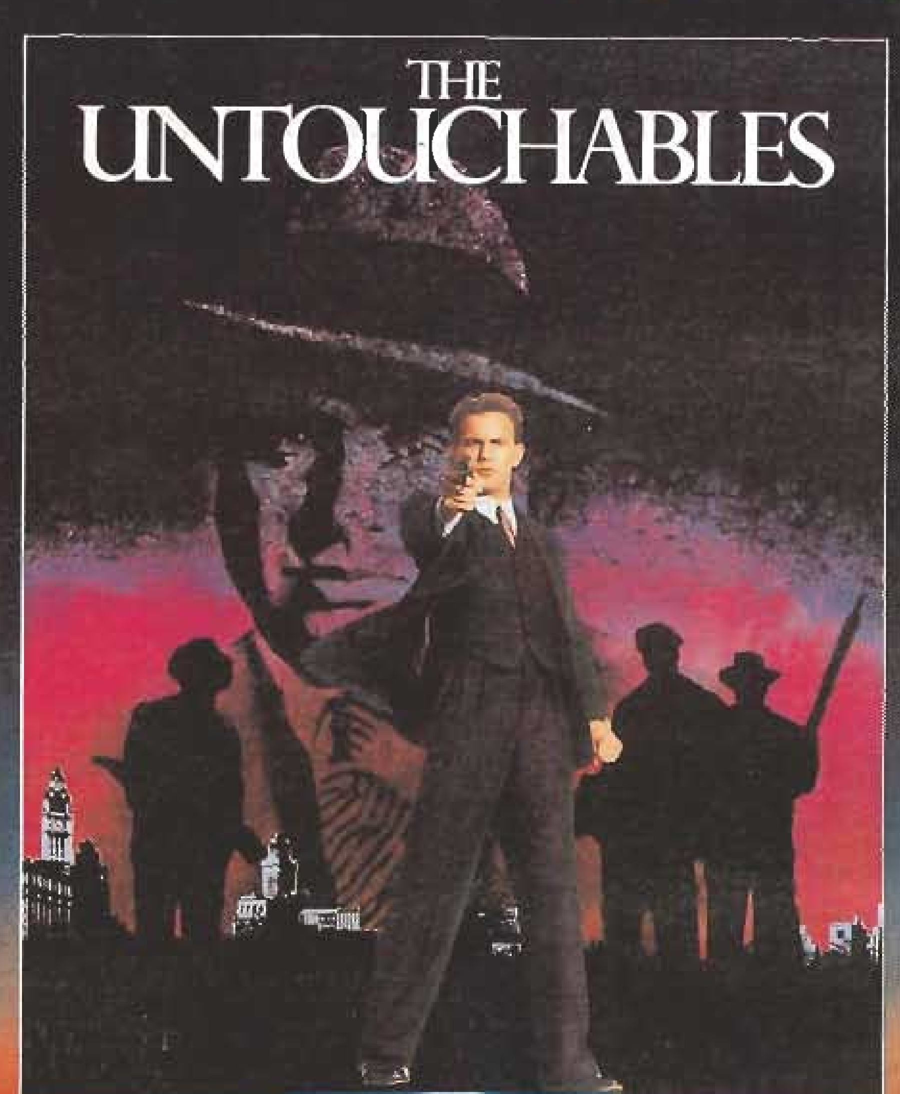
...GA MIENTRAS TE BRONCEAS.



AHORA LLEGA LA SEGUNDA PARTE DEL JUEGO QUE ESTUVO DE MODA EN MEDIO MUNDO. ACCION A TOPE EN ESTE JUEGO EN EL QUE TE SERAN NECESARIOS TODOS TUS REFLEJOS, ESTRATEGIAS Y DESTREZA, PARA CONSEGUIR SALIR VIVO DE ESTA GUERRILLA.



¡¡¡NO TE PIERDAS LA SEGUNDA PARTE DE OPERATION WOLF!!!



SEIS EXCITANTES NIVELES DE ACCION DONDE CONTROLARAS AL EQUIPO DE ELITE DE ELLIOT NESS. ENFRENTATE EN LA ESTACION, EN LA FRONTERA, EN EL ALMACEN, MIENTRAS REVIVES LOS MOMENTOS DE LA LUCHA DE NESS CONTRA CAPONE.



LOS INTOCABLES VIVE LA LEYENDA AMERICANA







Sólo para adictos

Año VI. Segunda época - N.° 21- Febrero 1990 - 175 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S A
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director
Domingo Gómez

Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Juan Luis Cazorla
A. Tejero
José Miguel Rodríguez
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado

Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción Administración y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12 Telefax: 734 82 98

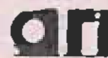
Distribución
Coedis, S A
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S A
Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15 436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.RL
Sud América 1.532 Tel.: 21 2464
1290 Buenos Aires (Argentina)

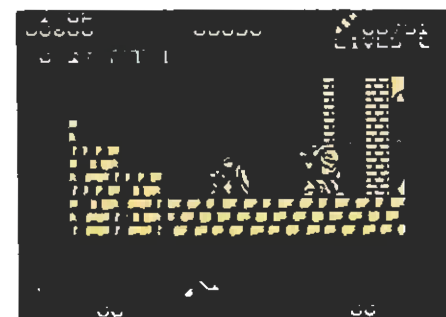
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información



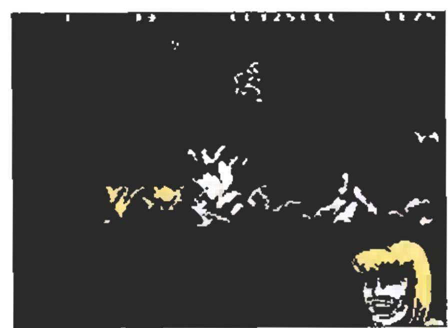
Solicitado control de O.J.D

EN ESTE NÚMERO

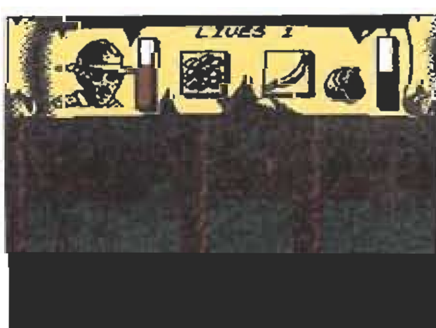
El tema central de nuestra portada es este mes la primera aventura informática del Capitán Trueno, uno de los héroes más legendarios del cómic español, que acompañado por sus dos inseparables amigos intentarán encontrar a la bella Sigrid.



Black Tiger.



Capitán Trueno.



Tusker.



Livingstone Supongo II.



6 **MEGAJUEGO.** Las nuevas aventuras de «Mortadelo y Filemón».

8 **ENTREVISTA.** El director del grupo Virgin-Mastertronic nos cuenta su opinión sobre el mercado del software.

12 **ASÍ SE HIZO.** «Black Tiger», la última gran conversión de Capcom.

15 **PUNTO DE MIRA.** Este mes comentamos entre otros: «Ram», «Leonardo» y «Pictionary».

20 **ATARI.** Mapa y comentario de un juego imprescindible: «Commando».

24 **AMIGA.** «Oliver y su pandilla», la última producción de Walt Disney llega a las pantallas.

28 **PC.** «Sherman M4», el simulador más realista de la nueva década.

32 **MICROMANÍAS.** Averigua cómo será la versión más actual de «Arkanoid».

34 **SEGA.** Los lanzamientos para una de las consolas más populares.

36 **CAPITÁN TRUENO.** Primera incursión en la pantalla del héroe más típicamente español; con comic sobre el juego incluido.

41 **TUSKER.** Encontramos el cementerio de los elefantes.

46 **LIVINGSTONE SUPONGO II.** Cómo llegar al final de una sorprendente aventura.

51 **REPORTAJE.** Todas las novedades presentadas en la última edición de la feria del recreativo.

58 **CARGADORES.** Juega con ventaja en tus programas favoritos.

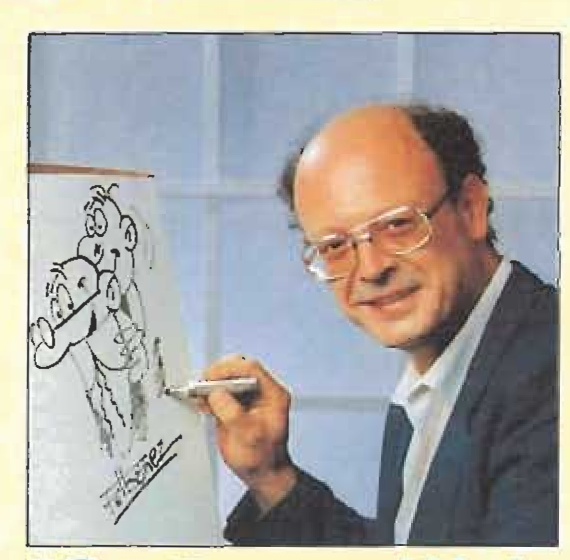
62 **PANORAMA.** Todos los estrenos en música, cine y televisión.

¡Ya está bien de superhéroes importados! ¿Acaso tienen «Mortadelo y Filemón» o el «Capitán Trueno» algo que envidiar a «Batman» o «Superman»? La verdad es que nosotros pensamos que, por lo menos en su versión informática, caminan a la par en lo que a calidad se refiere. Por ello hemos preparado este mes el comentario de los primeros y el mapa y la solución del segundo. En este número hemos decidido hacer patria, como vais a poder comprobar, incorporando en nuestras páginas, además de los dos programas ya comentados, muchos lanzamientos de producción nacional. Dentro de punto de mira «Ram» y «Bumpy», contemplarán las evoluciones en pantalla de Stanley, el singular protagonista de la última aventura de Opera «Livingstone Supongo II», que brilla con luz propia frente al superhéroe de Dinamic y sus amigos. Junto a ellos encontraréis también un amplio reportaje sobre la última edición de la feria del recreativo que se ha celebrado hace algunos días en Barcelona. Allí, fue presentada junto a sus competidores japoneses, una placa con sello español: «4 en Raya», que aspira a traspasar nuestras fronteras llegando más allá de Berlín. Como somos buenos chicos, tampoco hemos querido dejar de lado a nuestros amigos internacionales y tanto Francia como Inglaterra están presentes en nuestras páginas. «Snoopy», en sus versiones de 16 bits compite directamente con «Oliver y su pandilla», compatriota del «Sherman M4», también de origen francés. De la vecina Francia procede así mismo, la convocatoria de un concurso internacional basado en un juego de Tomahawk, « Paris-Dakar 90»; estar atentos que el premios es, nada menos que un Peugeot 205. Completa el panorama, poniendo un broche de oro, «Tusker», una gran videoaventura desarrollada por System 3. Un saludo y hasta el próximo número.

La redacción.

ENTREVISTA

FRANCISCO IBÁÑEZ



"Sueño con el lápiz que trabaje solo"

Hace unos días tuvimos ocasión de realizar un fugaz viaje a Barcelona, cuyo transcurso aprovechamos para entrevistar al «papá» de las dos «criaturitas» protagonistas de «Mortadelo y Filemón : Safari Callejero» . Estamos hablando, obviamente, de uno de los dibujantes más geniales del tebeo español: Francisco Ibáñez.

MM.—Para comenzar una pregunta que, sin duda, te habrán realizado ya en muchas ocasiones, pero que no por ello resulta menos imprescindible: ¿cómo nacieron Mortadelo y Filemón?

I.—Porque alguna sección anterior o historieta desapareció, y quedaba muy feo publicar una revista con una página en blanco. Por ello el Director me dijo: «Ibañez, haz algo distinto a lo que has hecho hasta ahora, o sea, algo que tenga gracia», y tras unos cuantos bocetos, hechos a conciencia y otros cuantos más para que se viera que no había hecho el vago, el director acabó escogiendo los hechos a conciencia. Así nacieron Mortadelo y Filemón.

MM.—¿Por qué razones crees que acabaron por convertirse en tus personajes más populares?

I.—Disiento, todos mis personajes fueron populares, lo que ocurre es que estos han sido utilizados en vídeo-juegos, lo cual les ha dado una importancia, una popularidad y una expansión, que el propio autor ni siquiera imaginaba.

MM.—Con anterioridad a esta experiencia encargada por la distribuidora española Dro Soft a Animagic, una compañía de software alemana, Magic Bytes, realizó un primer juego con tus personajes como protagonistas y que creo llegaste a conocer, ¿quedaste satisfecho con aquella experiencia?

I.—Bien, en aquel momento yo, pobre neófito en la materia, quedé francamente maravillado con lo que podían hacer mis personajes, y quedé maravillado porque yo, joven e inexperto, todavía no había tenido ocasión de extasiarme con lo que poco después llegarían a hacer los muchachos de Animagic por encargo de Dro.

MM.—Ahora que has tenido oportunidad de contemplar con detenimiento este nuevo juego y sin entrar en odiosas comparaciones ¿cuál es tu opinión sincera sobre el trabajo de Animagic con Mortadelo y Filemón?

I.—Sería capcioso repetir lo dicho en la anterior pregunta. Basta con decir que, desde el momento que he podido deleitarme con este nuevo juego, incluso me brota el pelo cual selva tropical, hasta el punto de haber ampliado las obligaciones de mi jardinero a rebajarme el cogote con una guadaña.

MM.—¿Estás de alguna forma introducido o interesado en el mundo de la informática?

I.—Estoy continuamente pendiente del mundo de la informática. Con tremenda asiduidad me llegan los productos de ese sugestivo campo en forma de requerimientos de algún adorable ordenador, recordándome que me he de pasar por la Delegación más próxima, a hacer efectivo el trimestre adelantado de I.R.P.F. o el propio I.R.P.F. a lo bestia, o el impuesto de tal, o el de cual, y las mil y una gabelas con que nos alegra la vida la Delegación de Hacienda correspondiente.

MM.—¿Te has planteado en alguna ocasión el uso de ordenadores para la realización de tus historietas?.

I.—¡Faltaría más! ¡Sueño continuamente con el lápiz que trabaja solo! Pero hasta el momento, de verdad, los únicos "ordenadores" que he conocido son los señores Editores, a los que, de todo corazón, deseo que Dios perdone.

MM.—Nuestra generación ha crecido con tus personajes y con los de otros dibujantes relacionados de alguna forma con el mundo del tebeo pero, ¿piensas que las nuevas generaciones siguen interesadas en él, inmersas como están en un mundo en el que las modas les vienen marcadas de fuera, como en el caso de Batman?

I.—¡Por favor, las comparaciones ofenden! Hablar de Batman estableciendo un parangón con Mortadelo y Filemón es como buscar una comparación entre mi vecino del 6°, que además de tripón es bizco, con Robert Redford, por ejemplo. ¡Naturalmente que las nuevas generaciones siguen interesadas en unos personajes creados por el genial, incomparable e inconmensurable genio y figura de la historieta llamado Francisco Ibáñez.

MM.—Es probable que entre nuestros lectores se encuentren jóvenes aficionados al mundo del tebeo o del comic en general, ¿les podrías dar algún consejo para iniciarse como dibujantes?

I.—Sólo uno: que agarren un lápiz entre los dedos pulgar e índice y .. .¡que lo usen sobre el papel, no en los orificios nasales!.

MM.—Por último una pregunta de tipo personal, ¿cuál de todos tus personajes es tu favorito y con cuál de ellos te gustaría que se realizase un juego de ordenador?

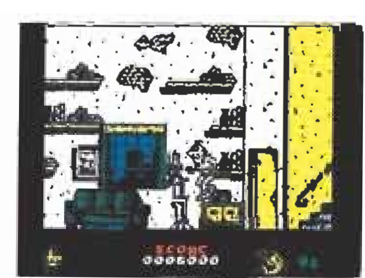
I.—Tratándose de ordenadores, yo casi prescindiría de mis personajes actuales y haría salir a mi mujer. En fin, volviendo a los personajes, bien está Mortadelo y Filemón, o en su defecto, mi entrañable, querido y amado Rompetechos.

J.E.B.

¿Qué pensáis que podría ocurrir si a un burro con dos patas y aspiraciones científicas llamado Bacterio se le ocurriese inyectar su último y revolucionario suero a un grupo de gallinas? Nada bueno, efectivamente; sólo todo tipo de follones y desbarajustes con dos protagonistas principales: uno bajito y con dos pelos y otro alto y calvo... ¿os suenan de algo?.



Las gallinas aparecen en las dos primeras plantas del edificio.



El contacto con los singulares proyectiles de las gallinas es mortal.

ANIMAGIC | **V. Comentada: Spectrum**

Disponible: Spectrum, Amstrad, MSX

El caso es que como es habitual en la TIA se acaba de organizar un lio de esos que sólo pueden ocurrir en las aventuras de los detectives más geniales y delirantes del tebeo español: Mortadelo y Filemón. La situación a grandes rasgos es más o menos la siguiente: el borrico del profesor Bacterio ha inyectado un suero de su invención a ocho gallinas, convirtiéndolas en un auténtico peligro andante, o mejor dicho volante, ya que los pobres bichos no sólo han adquirido la capacidad de volar, sino que además también sus huevos han sufrido una extraña mutación que los ha convertido en una peligrosa arma capaz de convertir en gallina a cualquiera que entre en contacto con ellos.

Por si todo esto fuera poco, una de las ocho gallinas no ha tenido mejor invención que engullirse un valiosísimo microfilm ultra-secreto de vital importancia para la seguridad de la TIA, por lo que debe ser capturada a toda costa. Lástima que Mortadelo y Filemón, ajenos a todo este desbarajuste, tengan unos planes muy distintos y de índole más bien culinario para los pobres animalitos.

A la caza de la gallina

La primera parte de la aventura se desarrolla en la casa de los dos detectives, donde nuestra misión va a consistir en intentar ayudar a Filemón a capturar un total de ocho gallinas para entregárselas, una a una, a Mortadelo, que nos espera cazuela en mano en la parte superior del edificio. Este se halla compuesto por tres plantas distintas comunicadas entre sí por un ascensor que nos permite trasladarnos de una a otra.

Una vez recogida la primera gallina y entregada a Mortadelo nos enfrentaremos a un nuevo problema, también procedente de los experimentos del Profesor Bacterio: se trata de unos veloces cerdos que se dedican a recorrer a toda pastilla, en principio, la parte superior del edificio, pero luego, y cada vez en mayor número, también las habitaciones; afortunadamente, y de la misma forma que ocurría con las gallinas contamos con la posibilidad de esquivarlos —saltando o encaramándonos a algún mueble— o eliminarlos de una patada.

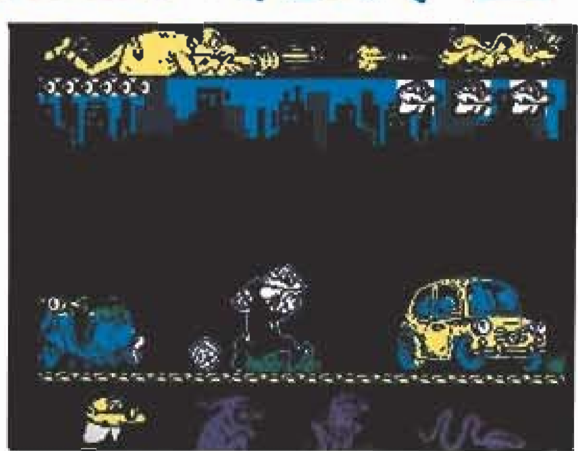
Por último hay que citar otros dos peligros que encontraremos en esta fase: los cactus, capaces de causarnos un doloroso aterrizaje (descubrir por vosotros mismos de qué estamos hablando), y el OVNI, que aparecerá en el piso medio cuando hayamos recogido un número de gallinas superior a cuatro y que debemos esquivar a toda costa, ya que si nos toca la partida habrá concluido para nosotros.

A la caza del detective

Si recogemos las ocho gallinas que el programa nos solicita, se nos facilitará la clave de acceso a la segunda parte, en la que nos enfrentaremos a un peligro de sobra conocido para nuestros dos protagonistas: la ira del Super. Este ha montado en cólera al enterarse de que Mortadelo y Filemón se han merendado a las ocho gallinas, más que nada por

MORTADELO Y FILEMÓN 2


Mortadelo podrá convertirse en rana, fantasma y serpiente para superar los obstáculos.


Tras perder una vida volveremos a comenzar en el lugar en que nos hubiésemos quedado.

Safari callejero

CLAVE DE ACCESO A LA SEGUNDA FASE: LOS MÁS BESUGOS

Para conseguir vidas infinitas en las dos fases hay que pulsar simultáneamente las teclas «c» «u» y «p», durante el juego.

que entre ellas se encontraba incluida la que transportaba en su estómago el microfilm.

Así pues, ahora es la morsa bigotuda del Super la que incansablemente va a perseguir a Mortadelo con las más retorcidas intenciones. Su única escapatoria consiste en intentar llegar al puerto, donde Filemón le espera a bordo de una lancha motora listo para emprender la fuga. Desgraciadamente esto no va ser nada fácil por varias cuestiones: en primer lugar la distancia que nos separa del puerto es más que considerable, y además a lo largo del trayecto se hayan esparcidos una serie de obstáculos que deberemos superar. Por otra parte el Super se dedicará a lanzarnos objetos incansablemente. El choque contra cualquier obstáculo nos supondrá la pérdida instantánea de una vida, mientras que en el caso de los objetos podremos resistir hasta un total de cinco impactos.

Para lograr evitar tanto uno como otro peligro contaremos con la habilidad más característica de Mortadelo, es decir, disfrazarnos, pudiendo convertirnos a voluntad tanto en un fantasma, como en una rana o en una serpiente, además de volver también por supuesto a nuestro estado normal en cualquier momento. Esto lo podemos conseguir seleccionando uno de los cuatro iconos que se encuentran en la parte inferior de la pantalla, siendo la utilidad de cada uno de ellos la siguiente: en estado normal Mortadelo puede saltar lo justo como para esquivar los objetos que el Super nos tira a baja altura, así como también agacharse para evitar los que van a la altura de su cabeza; transformado en fantasma Mortadelo puede atravesar con toda facilidad los muros que de otra forma le costarían un buen porrazo y la pérdida de una vida; disfrazado de rana puede realizar espectaculares saltos, sin duda ideales para pasar por encima de los inoportunamente aparcados 600; por último convertido en serpiente quedará fuera del alcance de la mayoría de los proyectiles lanzados por el jefe.

Nuestra opinión

«Mortadelo 2» es un divertido arcade completamente acorde con el espíritu de las historietas de Ibañez, ya que sentido del humor es precisamente una de las cosas que no faltan a lo largo de todo su desarrollo. Tampoco se echan de menos otras cosas tan imprescindibles como unos gráficos y movimientos de primera calidad, un tratamiento sonoro adecuado y un grado de dificultad muy bien ajustado que conforman, en definitiva, un programa excelente y tremendamente adictivo. ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

LIBROS

TÉCNICAS

AVANZADAS CON LOTUS 1-2-3



296 págs. **1.025 ptas.**

Este texto está íntegramente dedicado a glosar las posibles aplicaciones que el paquete Lotus 1-2-3 puede tener cotidianamente en cualquier tipo de empresa informatizada. Por ello es especialmente recomendable para todas aquellas personas que, teniendo ya conocimientos previos sobre el paquete, tengan a su vez interés en aprender a utilizar la hoja de cálculo en situaciones tales como: declaraciones de Hacienda, cálculos financieros, previsión de cobros y pagos, etc... El libro se complementa con un disquete que contiene las aplicaciones desarrolladas en el mismo.

J. M. Alonso ***

Paraninfo | NIVEL «C»

SISTEMAS OPERATIVOS

SISTEMA OPERATIVO VM/SP



231 págs. **1.700 ptas.**

Este libro describe mediante la inclusión de más de 200 ejercicios la manera práctica de trabajar con el sistema operativo VM/SP, abordando aspectos tales como el usuario y su sesión, el editor XEDIT, el intérprete y lenguaje de mandatos REXX, el manejo de ficheros, el proceso de textos y PROFS o los lenguajes de programación en VM.

F. Sanchis Llorca ***

Paraninfo | NIVEL «C»

•PÉSIMO ••FLOJO •••NORMAL ••••BUENO •••••MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

ENTREVISTA

La fusión de Virgin Games y Mastertronic fue en su día un hecho tan impactante como novedoso. Brynn Gilmore, el actual gerente de la compañía, nos comentó en una reciente visita a Londres, cuáles fueron las razones de la unión y los resultados que ésta ha producido algunos meses después.



BRYNN GILMORE

GERENTE DE VIRGIN MASTERTRONIC

Brynn Gilmore es, hoy por hoy, una de las personalidades más representativas del mundo del software. Su papel como gerente del grupo Virgin-Mastertronic le colocan en una situación privilegiada para valorar la actual situación del mercado. Con objeto de poder conocer su opinión sobre éste y otros muchos puntos nos trasladamos a la sede central de la compañía, situada en un pintoresco barrio londinense.

—¿Podrías resumirnos la historia de la compañía? ¿Cómo se produjo la unión entre Virgin Games y Mastertronic?

—Virgin Games nació en 1983, en pleno boom de una industria de reciente aparición. Contó con el respaldo económico del grupo Virgin que, como sabéis, cuenta entre otras cosas con una compañía discográfica, tiendas de discos e incluso una compañía aérea. Empezamos a trabajar publicando 14 títulos y tuvimos un éxito inmediato; entonces casi todos los títulos comercializados vendían miles de copias. Sin embargo hacia el año 1985 el mercado había cambiado considerablemente y nos vimos forzados a examinar cuidadosamente nuestra situación. Teníamos dos opciones, o retirarnos definitivamente o modificar nuestra línea de actuación. Escogimos la segunda y adoptamos una política que implicaba la producción de menos juegos pero de mayor calidad. A su vez decidimos publicar títulos típicamente arcades, abandonando en parte la anterior línea de producto.

En 1985 compramos también una compañía llamada Leisure Genius que se especializaba en producir versiones para ordenador de juegos de mesa como «Monopoly» y «Scrabble». Resultó ser una decisión muy acertada porque este tipo de juegos siempre están de moda y tienen una duración en el mercado bastante mayor que los títulos arcade. La compra de Leisure Genius nos dio tiempo para respirar, dándonos una oportunidad de examinar objetivamente lo que estaba pasando en el mercado sin tenernos que apresurar en lanzar un nuevo producto cada dos por tres.

Era obvio que Mastertronic era la compañía que más auge tenía en el mercado «budget» y lo había sido desde principios de los ochenta y entonces ya controlaba los derechos de distribución de las consolas de videojuegos Sega en Europa. En 1987 adquirimos el 45% de las acciones de Mastertronic que de esta forma dispuso del capital en efectivo que precisaba para financiar el proyecto Sega. Quince meses más tarde compramos el resto de las acciones y nos trasladamos las dos compañías a estas oficinas.

—¿Fue entonces cuando los nombres de las compañías se fusionaron?

—Sí, consideramos que el nombre Virgin era importante porque implicaba prestigio; así mismo el nombre de Mastertronic estaba muy bien considerado en el sector budget y por lo tanto, nos pareció lógico usar ambos.

—¿Qué ocurre con Melbourne House, sin duda una de las compañías de más éxito en los comienzos?

—Mastertronic había comprado Melbourne antes de fusionarse con Virgin; ahora es un sello que utilizamos en todos nuestros juegos de «fantasy role playing».

—¿Cuál fue el primer lanzamiento de Virgin-Mastertronic?

—«Double Dragon». Salió al mercado hace un año y se sigue vendiendo bien. Hasta ahora ha sido nuestro mayor éxito; hemos vendido trescientas mil copias, lo cual es un record para cualquier juego hoy día. Binary Desing acaba de terminar su segunda parte y esperamos que siga sus mismos pasos.

—¿Qué importancia tiene para vosotros el sector Sega?

—En mi opinión tiene un gran futuro. Hablando en términos universales Sega empezó a paso lento y en principio se halló detrás de competidores como Nintendo. Pero posteriormente la situación ha cambiado drásticamente y ahora es Sega la que controla no sólo el mercado europeo, sino el americano. Tenemos confianza en que Sega continuará su rápido crecimiento durante bastante tiempo.

—¿Qué nuevos lanzamientos tiene en proyecto cada uno de vuestros sellos?

—Con el sello Virgin, además de «Double Dragon II», «Ninja Warrior» desarrollado por Random Access, —el mismo equipo de «Silkworm»— y «Continental Ciscus», tenemos prevista la comercialización de una nueva licencia de Taito «Quarterback», que es una espectacular simulación de fútbol americano.

Bajo el sello de Melbourne aparecerá inminentemente «Demons Tomb», aunque están en preparación un gran número de títulos. A su vez pensamos publicar una versión para ordenador de «Risk», el clásico juego de mesa, por supuesto con el sello Leisure Genius.

—¿Qué es 16 Blitz?

—16 Blitz es un nuevo sello budget dirigido al mercado de los 16 bits. Calculamos que podremos vender grandes cantidades de software siempre que introduzcamos un precio más bajo. Hemos decidido unificar el precio de todos los títulos aparecidos en este sello a 4.99 libras y confiamos en que la calidad de los productos convezcan al público de la buena relación calidad-precio. Algunos títulos serán viejos títulos a los que se dará nueva vida como «Motorbike Madness» y «Sorcery», pero tenemos pensado desarrollar software para este sello.

Somos la primera compañía que lo hace, pero no me sorprendería ver a otras seguir nuestros pasos.

—¿Qué porción del mercado se reparte tu compañía?

—Es muy difícil decirlo, pero se sabe que somos una de las cinco principales compañías de software de Gran Bretaña.

—¿Hasta qué punto es el mercado español importante para vosotros?

—Es muy importante; probablemente represente el segundo de Europa en cuanto a número de unidades vendidas, pero dado que en España el precio del software es más bajo, no ocupa ese lugar en relación a los beneficios.

—¿Tenéis un equipo de programación interno?

—No. Todo el desarrollo lo hacen equipos independientes. No obstante tenemos a tres personas dedicadas exclusivamente a coordinar el trabajo de estos equipos. No es una tarea fácil, ya que es muy difícil que los programadores mantengan los plazos previstos.

"El mercado español es el segundo de Europa"

Alan Heap

TERCERA EDICIÓN DE LOS PREMIOS LITERARIOS EPSON



Un año más Epson ha realizado la convocatoria de sus premios de divulgación informática. Los trabajos literarios, que deben ser presentados antes del día 27 de abril, se engloban en cinco categorías específicas atendiendo a la edad y profesión de los participantes. Los temas relacionados con aspectos concretos de la informática, que abarcan desde aplicaciones profesionales en la enseñanza a aspectos sociales y culturales, confieren a estos premios un carácter divulgativo que se aleja bastante de la concepción de otros premios estrictamente profesionales convocados en nuestro país. Todos los trabajos presentados podrán optar a importantes premios en metálico que van desde un millón de pesetas en algunas categorías a quinientas mil en las inferiores, además de otros premios materiales como ordenadores PC e impresoras. Los interesados en recibir las bases podéis solicitarlas a EIKONA COMUNICACION (Provenza, 139, entlo 1.ª, 08036 Barcelona. Telf. 93- 323 67 31).

COMIX: UNA NUEVA COMPAÑÍA

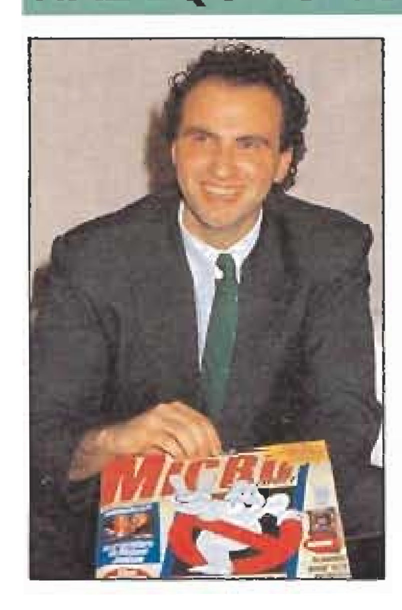


Es muy probable que los nombres de Eduardo Beiber y Jose Vicente Pons no os suenen demasiado en un primer momento, pero, sin duda, comenzaréis a asociar ideas si os decimos que son los autores de «Ulises» y «Guillermo Tell», editados ambos por Opera. Ahora acaban de convertirse en noticia al protagonizar una gran aventura:crear su propia compañía de software.

Comix es el nombre de la compañía que tendrá su sede central en Valencia. Su primer lanzamiento llevará el título de «Tuma-7» y reproduce la acción en una base sumergida de la Tierra en un planeta aliado, desde el que se recibe una señal de socorro. El juego mezcla el estilo de las aventuras conversacionales con el más puro arcade, predominando este último.

«Tuma-7» aparecerá en principio en las versiones de Spectrum, Amstrad, MSX y Pc.

HAZ EQUIPO CON COKTEL VISION







La calidad gráfica del juego es increíble.

La compañía francesa Coktel Vision acaba de editar un nuevo simulador automovilístico, basado en una de las competiciones más apasionantes de todos los tiempos, la Paris-Dakar. El juego que reproduce el desarrollo de la competición real, por algo ha contado con la supervisión de los organizadores del rally —la T.S.O. (Thierry Sabine Organisation)— fue presentado hace unos días en España por Jerome Gastaldi, el director de operaciones internacionales de la compañía.

PISTOLA ÓPTICA PARA 16 BITS



Loriciels acaba de comercializar para Atari, Amiga y Pc una pistola óptica, que será distribuida en nuestro país por Proein S.A. y que recibe el nombre de West Phaser. Este singular nombre proviene, como podéis apreciar en la fotografía, del diseño de la pistola que imita al legendario Colt del oeste americano. La compañía francesa ha desarrollado software específico para este periférico, incorporando en estos programas la posibilidad de jugar también sin este sugerente artilugio, para aquellos usuarios que no dispongan del mismo.

FLASH

Vino del frío...



Topo parece no estar dispuesta a dejar de sorprendernos, y tras el lanzamiento de su excelente «Ram», la compañía española vuelve a la carga con un juego cuya alta dosis de originalidad hace difícil su catalogación. Se trata de «Ice-Break», una curiosa mezcla de arcade y simulador deportivo que nos va a poner a los mandos de un "boogley" (sí, esa especie de trineo que se conduce a través de túneles helados) con el que vamos a tener que tratar de salvar a la Tierra de las manos de la terrible "Corvell". Para quedarse helado, vamos...

Sofware positivo



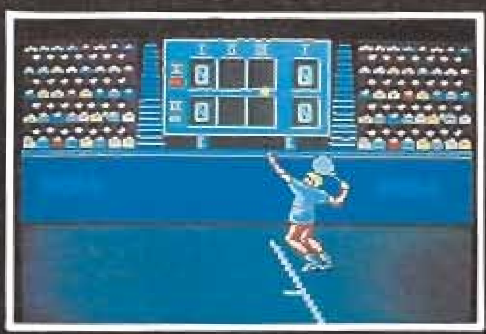
La compañía española Positive tiene ya en proceso de preparación dos novedades que verán la luz aproximadamente sobre el mes de Marzo: «Amo del mundo» y «Choy-Li-Fut Kung-Fu Warrior».

El primero de ellos está inspirado en la novela homónima de Julio Verne, y su argumento gira en torno a un terrible ingenio mecánico, El Espanto, un vehículo capaz de volar, navegar, sumergirse o correr.

En cuanto a «Choy-Li-Fut Kung-Fu Warrior», que como seguramente habréis descubierto ya es un juego relacionado con las artes marciales, hay que decir que Positive se ha puesto en contacto con la asociación europea de este deporte para que asesore personalmente la realización del programa.

Delta software informa que en su página de publicidad del mes pasado, por un error en su realización, aparecía el precio de la cinta a 575 cuando su precio real es 875 ptas. Rogamos disculpen las molestias.
Delta Software.
Tel. 91/606 74 12.


CLOUD MASTER


TENNIS ACE


PSYCHO FOX


DYNAMITE DUX



DEAD ANGLE



RAMBO III


GHOSTBUSTERS


BATTLE OUT RUN



THUNDER BLADE



CALIFORNIA GAMES


GREAT GOLF


BASKETBALL NIGHTMARE

SEGA, LA MARCA LIDER EN LAS MAQUINAS RECREATIVAS, HA CREADO LA MAS AVANZADA CONSOLA DE VIDEO-JUEGOS PARA QUE CONVIERTAS LA "CAJA TONTA" EN UNA CAJA LLENA DE SORPRESAS.



SEGA® MASTER SYSTEM/Power Base

POWER

CONTROL 1



DISTRIBUIDOR EN ESPAÑA POR ACUERDO CON VIRGIN MASTERTRONIC, S. A., ERBE SOFTWARE, S. A., SERRANO, 240, 28016 MADRID. TEL. 458 16 58

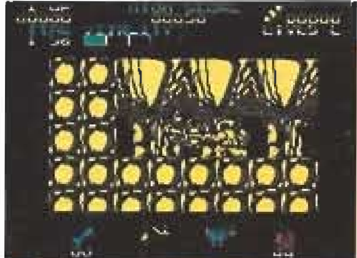

SHINOBI
RASTAN
R-TYPE
RAMPAGE
ENDURO RACER
KUNG-FU KID
AFTER BURNER
SCRAMBLE SPIRITS
PRO WRESTLING
WANTED
KENSEIDEN
SPACE HARRIER
HAZME UN FAVOR,
CONECTAME A UN SEGA
SEGA MASTER SYSTEM
P.V.P. 19.900 PTS.
INCLUYE 2 PANELES DE CONTROL
Y EL JUEGO "HANG ON"
SI QUIERES RECIBIR MAS INFORMACION SOBRE LA VIDEO-CONSOLA SEGA Y SUS FABULOSOS JUEGOS,
RELLENA Y ENVIA ESTE CUPON A VIRGIN MASTERTRONIC ESPAÑA, S. A.,
SERRANO, 240, 28016 MADRID.
NOMBRE
DIRECCION
C. POSTAL
CIUDAD
TELEFONO
PROVINCIA
EDAD

Así se hizo...

BL... TI...







El juego constará de seis niveles repletos de acción.



Recogiendo monedas, podremos adquirir nuevas ventajas.

Terrorífico p...

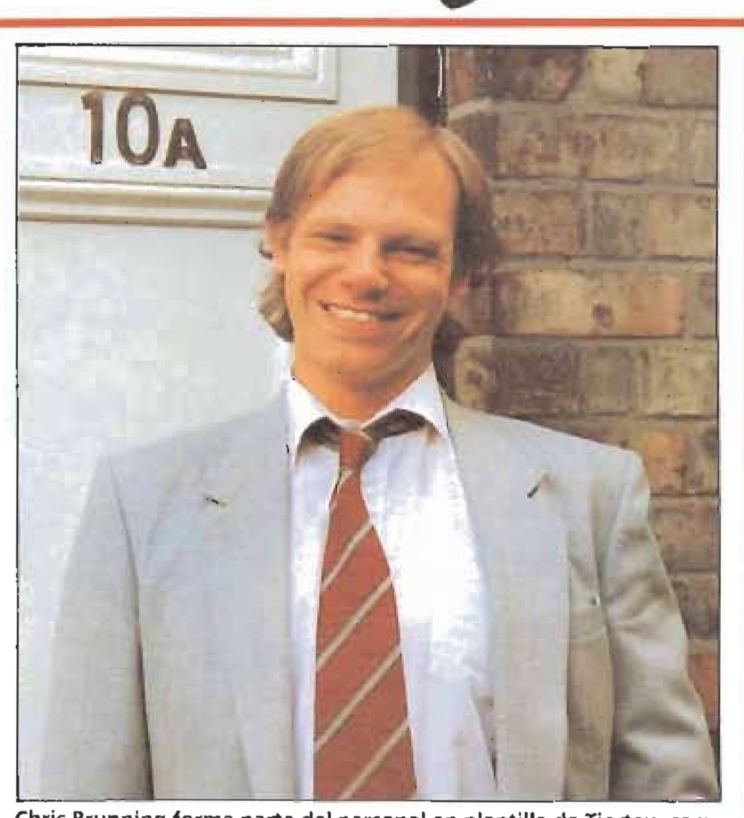
«Black Tiger» es, probablemente, una de las conversiones más esperadas de los últimos tiempos. Poco antes de que Capcom, el sello de U.S.Gold bajo el que aparecerá, comercialice el proyecto, hemos querido anticiparos algunos detalles sobre el juego, referentes tanto a su argumento como al equipo de programadores que se ha encargado de llevarlo a la práctica.



Black Tiger es un joven guerrero, dotado de sorprendente agilidad.

El juego tiene lugar en el terrorífico mundo de los muertos —como comprobaréis presenta, sobre todo en ambientación, muchas similitudes con «Ghosts'n'Goblins» aunque incorporando elementos estratégicos que no estaban presente en éste—; el escenario formado por viejas tumbas, huesos y carne putrefacta contribuye a recrear el tétrico mundo al que se enfrentará nuestro protagonista. Es el lugar donde muchos han ido, pero del que jamás nadie ha conseguido escapar. Ahora Black Tiger, un ágil y habilidoso guerrero, intentará penetrar en este mundo en un intento desesperado de derrotar a los Guardianes de la oscuridad.

Nuestro intrépido héroe contará con diversas armas como la maza de diferente intensidad y la espada láser con poder multidireccional, que le permitirán destruir a sus enemigos y capturar a los hechiceros. Estos personajes serán de vital importancia durante el juego pues permitirán a nuestro héroe acceder a unas pantallas especiales de compra en las que podrá adquirir nuevo armamento y defensas. También podrá allí optar por pociones mágicas o llaves que dan acceso a zonas impenetrables de otro modo.



Chris Brunning forma parte del personal en plantilla de Tiertex, compañía que habitualmente se ocupa de las conversiones de recreativas que son publicadas con el sello de Capcom. Chris ha sido el autor, entre otros títulos, de: «Last Duel» y «Strider». Actualmente trabaja en «Black Tiger».

Cambio de equipo

La programación en Spectrum comenzó a ser desarrollada por Sean Spenser, junto a Martin Fryer, quien se encargaba de los gráficos. Desgraciadamente una enfermedad obligó a Sean a retirarse del proyecto que fue entonces encargado a Tiertex, una compañía independiente de programadores que desarrolla su trabajo en Manchester.

Mark Haigh-Hutchinson pasó a ser el responsable de la conversión, acompañado por Mark Tait como autor de la música en la version para 128 K. Mark cuenta en su curriculum, entre otras cosas, con algunas de las versiones de «Thunder Blade», «Overlander», y «Paper Boy».

Uno de los grandes problemas con el que "Hutch" se encontró

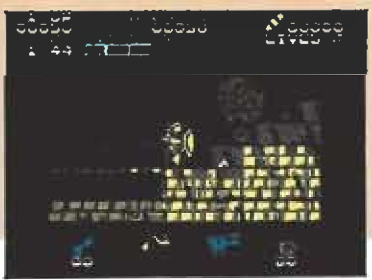
ACK GER



La aventura transcurre en el mundo de los muertos.



Nuestro objetivo es derrotar a los Guardianes de la Oscuridad.



Las llaves dan acceso a zonas impracticables.



Los gráficos están muy cuidados para acercarlo a la máquina original.

royecto

fue la transferencia del código original y los gráficos a los ordenadores de ocho bits. Habitualmente todos los juegos en Tiertex son desarrollados usando un sistema PDS para Atari St. Posteriormente tienen un sistema de desarrollo propio que lo traspasa a Z80 y una utilidad mapeadora que transfiere los gráficos creados con el Degas Elite.

La programación no presentó más complicaciones que las habituales en los arcades de plataformas multidireccionales y precisó lógicamente los últimos retoques dirigidos a mejorar la maniobrabilidad del protagonista. Posteriormente se incorporó un sistema adiccional por iconos para controlar la pantalla de compra, que no implicó mayores problemas.



Los hechiceros nos conducirán a las pantallas de compra.

La historia de la compañía

Tiertex fue fundada hace aproximadamente año y medio, por el físico John Prince y el ingeniero electrónico Donald Campbell. Su carrera incluye títulos tan conocidos como «720», «Rolling Thunder», «Street Figther» o «Thunder Blade». Hace poco la compañía trasladó sus oficinas a Manchester y actualmente cuenta en plantilla con once personas incluyendo a Chris Brunning, autor de «Last Duel» y «Strider» y Mark Haigh-Hutchinson creador de «Indiana Jones and the Last Crusade» —en su versión arcade— y, como ya os hemos indicado, ambos son autores de «Black Tiger». La música está desarrollada por Mark Tait y cuenta con gráficos diseñados por Andrew Ingram, James Clarke y Blue Turtle. ■


¡ACEPTA EL DESAFIO!
THE NINJA WARRIORS
SPECTRUM
AMIGA
ATARI ST
C-64
Dos poderosos robots ninjas, luchan a través de seis niveles consecutivos de acción para dos jugadores.
Otro juego clásico de los mismos autores que inventaron para tí el Silkworm, con efectos sonoros y gráficos cuidadosamente calcados del videojuego original.
C-64, Spectrum cass. y disco, Amstrad cass. y disco.
MSX, Atari St, Amiga.
Conversión oficial aprobada por TAITO.
Licencia © de TAITO CORP. 1988
© The Sales Curve 1989.
Distribuido por Virgin Mastertronic.
Edita y distribuye DROSOFT
Fco. Remiro 5. 28028 Madrid
Telf.: (91) 246 38 02
Telf. para pedidos: (91) 256 17 09

PUNTO DE MIRA

BUMPY

Buena conversión

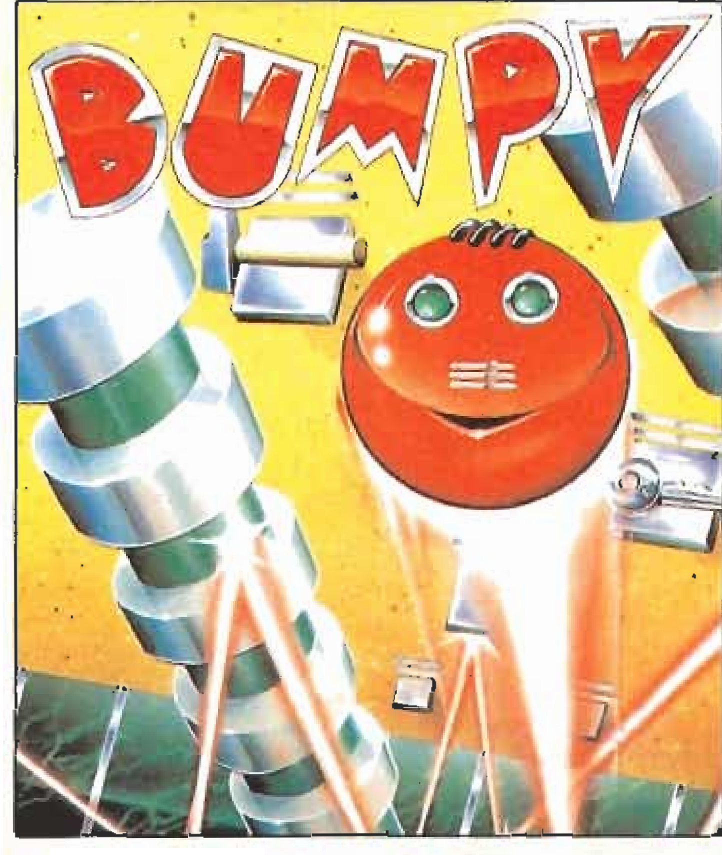
LORICIELS
Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Spectrum

Hace ya algunos meses que la compañía francesa Loriciels presentó en nuestro país las versiones de Amstrad CPC y de 16 bits de «Bumpy», un divertido arcade de plataformas dentro del más puro estilo que causara furor en los tiempos de juegos como «Manic miner» o «Bounty Bob».

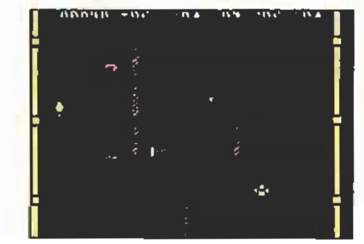
La causa de que la versión Spectrum no nos llegara en su momento y sí ahora, con un considerable retraso, responde al hecho de que en nuestro vecino país el mercado del ordenador que creara el Sr. Sinclair es prácticamente insignificante comparado con el de otros modelos, lo cual provoca que esta versión no se realice, en parte por motivos de ventas, y en parte por las dificultades que las compañías francesas tienen para encontrar programadores para esta máquina.

De hecho esta versión Spectrum de «Bumpy» ha sido realizada en nuestro país por programadores españoles, que todo sea dicho de paso, y en vista de los resultados, nada tienen que envidiar a los de allende nuestras fronteras, ya que comparada con la versión más cercana, es decir la de Amstrad CPC, el programa mantiene un nivel de calidad semejante, bajando sólo la calidad gráfica y el grado de colorido.

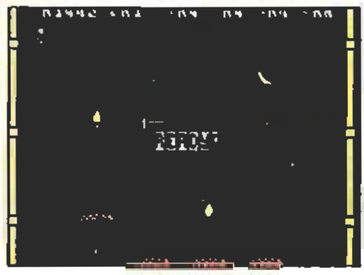
El desarrollo del programa es tremendamente sencillo y consiste en superar las 100 pantallas diferentes que lo constituyen, para lo cual bastará con que recojamos los diferentes objetos que en ellas se encuentran. Desgraciadamente en nuestro camino encontraremos un variado número de sorpresas y trampas, como plataformas destructibles o zonas en las que podemos quedar atrapados, además de obstáculos como muros o llamas que sólo podremos superar empleando para ello objetos que previamente deberemos recoger como martillos o llaves.




La versión Spectrum, realizada en nuestro país, nada tiene que envidiar a otros formatos.

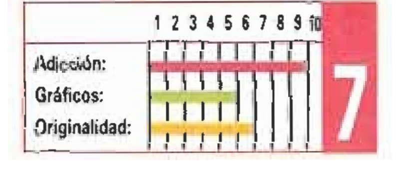

El desarrollo del juego es tremendamente sencillo, aumentando la adicción.


Tal vez sea la escasa calidad gráfica el punto más criticable.


Cada uno de los cien niveles constituye un nuevo reto para nuestra habilidad.

Todo esto no dice evidentemente mucho en cuanto a la concepción técnica del programa, que es tan simple como su desarrollo, pero lo cierto es que a efectos prácticos «Bumpy» resulta un juego tremendamente divertido y adictivo, y el gran número de niveles existentes aseguran horas y horas de diversión a todos los viciosos del joystick. ■

J.E.B.



PICTIONARY

¿Y yo qué pinto?

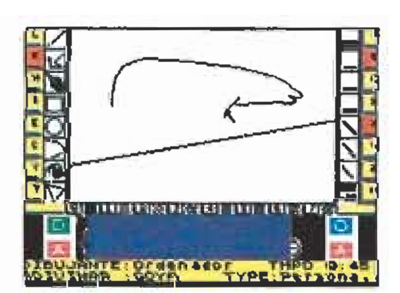
DOMARK
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

Uno de los grandes problemas que plantea la aparición de juegos inspirados en películas, máquinas recreativas o juegos de mesa es sin duda que, a veces, se intenta realizar a toda costa un juego o conversión que a todas luces parece imposible, con un único fin: aprovechar sin más el renombre de la licencia que se ha adquirido.

Si en el caso del precedente de este juego, «Trivial Pursuit», la cosa quedó ya bastante clara (el juego de ordenador no conseguía ni tan siquiera llegarle a los talones al juego de mesa), en el caso de este «Pictionary» el problema se agrava todavía más ya que esta versión para ordenador pierde prácticamente toda la gracia del juego original.

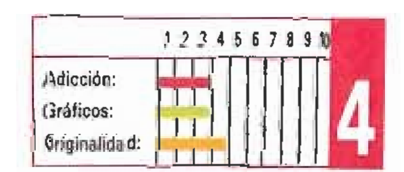
¿Por qué ocurre esto?. Vayamos por partes. Básicamente el desarrollo de «Pictionary» ofrece dos posibilidades distintas: una primera en la que es el propio ordenador el que se encarga de realizar en pantalla los dibujos que los jugadores deben adivinar y una segunda en la que son los jugadores los que deben realizar los dibujos, utilizando para ello las herramientas de un pequeño diseñador gráfico que el juego incluye. En el primer caso el juego pierde lógicamente todo su sentido, pues precisamente toda su gracia consiste en que seamos nosotros mismos los que contra-reloj nos las veamos y deseemos para que mediante «cuatro garabatos» nuestros compañeros logren adivinar la palabra que se nos ha propuesto; en el segundo caso, más próximo a la verdadera intención del juego, nos encontramos, sin embargo, con otro problema igualmente insalvable: cualquier persona no familiarizada con el uso un diseñador gráfico, será incapaz —y menos en el tiempo que se nos da para ello— de realizar nada coherente o por lo menos nada cercano a lo que podría hacer sobre un papel. Por si fuera poco esta última opción añade además la desventaja de que no se nos propondrá directamente una palabra, sino que se nos dará una especie de clave con la que, tras consultar en una tabla que se adjunta con las instrucciones, obtendremos la palabra que deberemos reflejar.


Esta versión pierde toda la gracia y sentido del divertido juego de mesa original.


El manejo del diseñador gráfico es sencillo, pero el escaso tiempo complica el asunto.

Dicho esto poco más se puede comentar sobre el juego, pues resulta del todo obvio decir que no cabe hablar de movimientos, que el sonido no ofrece nada relevante y que la parte gráfica como hemos visto la tendremos que poner incluso nosotros, con lo que sólo queda referirse a que el manejo del juego resulta por lo menos bastante cómodo (incluso en lo referente al diseñador gráfico), que la adicción brilla por su ausencia y que, en realidad, la única utilidad de este juego de Domark es recordarnos que el juego de mesa es tan apasionante y divertido que todo intento de imitarlo es totalmente absurdo.

J.E.B.



RECOMENDADOS

1 **CAPITÁN TRUENO**
DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

2 **CAZAFANTASMAS 2**
ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

3 **MORTADELO II**
ANIMAGIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

4 **LIVINGSTONE SUPONGO 2**
OPERA *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

5 **TUSKER**
SYSTEM 3 *(Spectrum, Amstrad)*

6 **EMILIO SÁNCHEZ VICARIO GRAND SLAM**
ZIGURAT *Spectrum, Amstrad, MSX)*

7 **RAM**
TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

8 **VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA**
TOPO *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*

9 **LOS INTOCABLES**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

10 **OPERATION THUNDERBOLT**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

11 **MOONWALKER**
U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

12 **BATMAN**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*

13 **GHOULS'N'GHOSTS**
U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

14 **SATÁN**
DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

15 **CHASE H.Q.**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

16 **LEONARDO**
STARBYTE *(Commodore)*

17 **JABATO**
A.D. *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*

18 **BUMPY**
LORICIELS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

19 **INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE**
LUCASFILM *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*

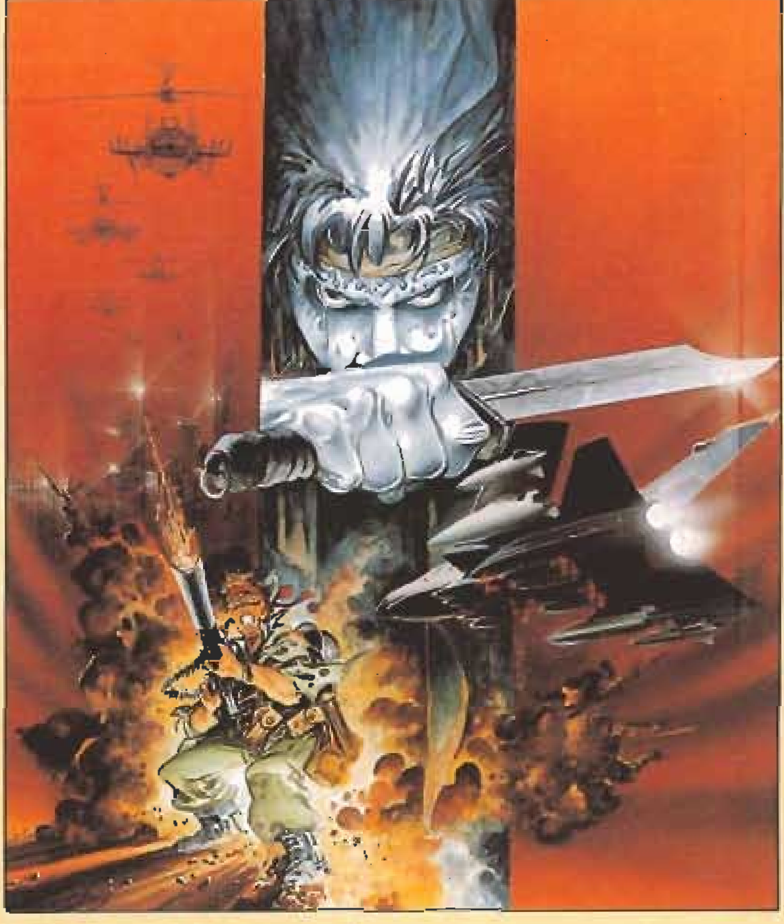
20 **RICK DANGEROUS**
FIREBIRD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

RAM

De lo mejor en arcades bélicos

TOPO
Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Spectrum



Hacía ya algún tiempo que Topo no nos ofrecía ningún títuto enteramente original, o por lo menos no avalado por ningún personaje afamado del mundo del deporte. Por ello estábamos realmente ansiosos por comprobar el resultado final de «Ram».

Ahora el juego es ya toda una realidad, y bastante sorprendente por cierto, ya que se adentra dentro de un campo que la compañía española no había abordado hasta ahora de una forma decidida: los arcades bélicos. Con este punto de partida la verdad es que la meta a cumplir parecía bastante alta, pues juegos de este tipo no han faltado a lo largo de la historia del software. Sin embargo, Topo no sólo ha salido airosa del reto, sino que además ha logrado dar forma a uno de los arcades bélicos más completos, complejos y brillantes que hemos tenido oportunidad de ver.

En el juego asumimos el papel de Fox, uno de los miembros más destacados del C.E.O. (Cuerpo Especial de Operaciones), al que le ha sido encargada una peligrosa misión: adentrarse en Chernovska, una de las principales ciudades del enemigo, para robar un ultra-secreto prototipo aéreo. Como veis de esto se deduce entre otras cosas que una vez más nosotros en solitario y con un equipo bastante limitado vamos a tener que enfrentarnos contra todo un ejército poderosamente armado que va a intentar conseguir —y lo logrará no os quepa duda— que nuestro objetivo se convierta en una auténtica pesadilla...

En cualquier caso la complejidad del juego no se ve reducida únicamente a este hecho, sino también a otro tipo de factores. A lo largo del camino tendremos que hacer uso de diferentes equipos militares como el helicóptero, el camión o los bidones de combustible que se encuentran repartidos a lo largo del mapeado y no siempre en un orden consecutivo. Esto hace que dado que en muchos casos estos equipos son imprescindibles para superar determinadas zonas, durante el desarrollo tengamos que avanzar para recoger un objeto para más tarde recorrer a la inversa el camino andado, utilizar ese objeto y volver a avanzar de nuevo, y así de forma sucesiva. ¿Complicado?



La valla electrificada sólo puede ser sobrepasada con el camión.



Entre las ayudas destacan la presencia de algunos bidones que contienen granadas o vidas extras.

En cada pantalla tendremos que hacer frente a un buen número de soldados enemigos, y a veces también a un variado cóctel de sorpresas mucho más peligrosas como nidos de ametralladoras, aviones, soldados equipados con helicópteros portátiles, lanza-misiles o incluso gigantescos vehículos blindados. Cada uno de ellos puede ser eliminado, si bien no siempre de las misma forma ni con el mismo número de impactos; en cualquier caso además de los disparos —ilimitados— de nuestra ametralladora contamos con una buena cantidad inicial de granadas, así como con la posibilidad de utilizar ciertas armas como emplazamientos de ametralladoras o lanza-granadas que se encuentran abandonados (y fijos desgraciadamente) en ciertas pantallas.

Con todos estos alicientes el juego se convierte en un fantástico y adictivo reto a nuestra habilidad que además se ve adornado por unas características técnicas que nada tienen que envidiar al desarrollo del juego, destacando, muy por encima de las demás, la excelente calidad gráfica del juego, con «sprites» tan grandes como detallados. Sólo falta hacer mención a algo prácticamente inherente a un juego de estas características: su elevado nivel de dificultad; pero lo cierto es que aunque éste es efectivamente bastante elevado en las primeras partidas, a medida que nos integramos en la mecánica del juego el panorama cambia radicalmente y pronto conseguimos avanzar en una misión que, aunque casi suicida, resulta también increíblemente divertida, y adictiva como pocas. Toda una guerra ganada para Topo... ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adición:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

GALAXY FORCE
Caos Espacial

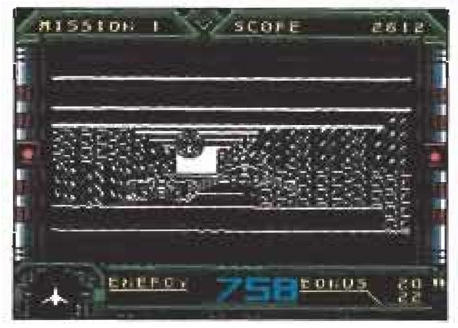
ACTIVISION
Spectrum, Amstrad
V. Comentada: Commodore

Cuando Activision anunció la publicación para estas fechas de las conversiones de «Galaxy Force» —con diferencia una de las máquinas más espectaculares realizadas por Sega en cuanto a diseño, gráficos y sonidos— la verdad es que un cierto tono de escepticismo fue lo primero que vino a nuestras cabezas, ya que si bien el hecho de que el movimiento de la máquina original se perdiera era perdonable, lo que parecía difícil de reproducir en un Spectrum o en un Amstrad eran los gráficos tridimensionales en color que además se movían a toda velocidad por la pantalla, que, por si fuera poco, poseía un tamaño mayor al habitual.

El hecho es que efectivamente no nos equivocábamos, y lo que vamos a encontrar en esta versión Spectrum como decorados de fondo es una amalgama de gráficos monocolores que tienen más de ensalada de píxeles que de escenarios galácticos, lo cual, aparte de poco estético, tiene el agravante de que logra volver al juego en algunos momentos tan confuso que uno no acierta a adivinar qué es exactamente lo que tiene delante de sus narices

Para terminar de arreglar las cosas ni el diseño de la nave, ni el de los enemigos, dicen mucho en favor del trabajo realizado por los grafistas de la compañía inglesa, y por si esto aún fuera poco faltaba por decir que al ser también monocromos a menudo se mezclan con los pseudo-decorados, logrando culminar el tan poco deseado efecto antes comentado, es decir, el caos total.

El argumento del juego nos habla de un conflicto entre un imperio estelar pacífico y otro belicoso, y de cómo una vez más nos vamos a erigir, en solitario, en defensores de la paz y el orden en el Universo... es decir, lo mismo de siempre, para qué vamos a

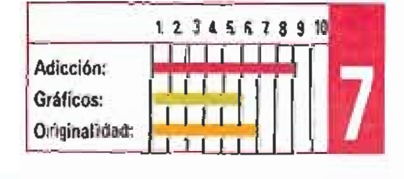


La gran envergadura del proyecto hacía lógico suponer que los resultados no serían demasiado buenos.

engañarnos.

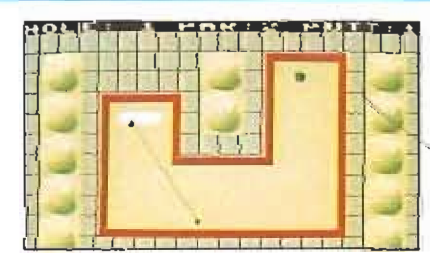
Por lo menos el juego incluye cinco niveles diferentes y se nos facilitan dos créditos que nos permiten continuar la partida en el punto en que la hubiésemos acabado, pero mucho nos tememos que tras lo anteriormente visto estos dos factores tampoco añaden mucha motivación al conjunto en general.

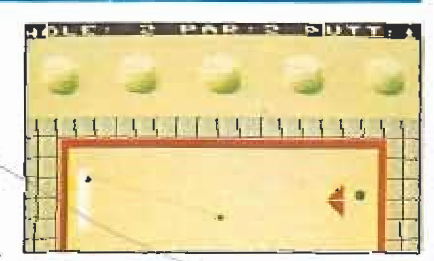
Curiosamente sin embargo tampoco sería justo hablar de «Galaxy Force» como un juego mal realizado , pues todos sus defectos más que a una mala programación responden a un problema ya citado: el haber tomado como modelo una máquina excesivamente complicada de convertir. ■ *J.E.B.*



MINI-GOLF
Mini-juego

MAGIC BYTES
Commodore
V. Comentada: Commodore

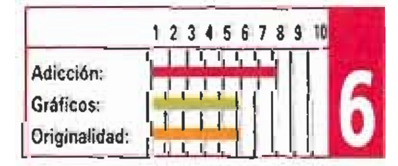

Cada hoyo estará acompañado por obstáculos y trampas.


El programa permite regular la dirección y fuerza de golpe.

Lo que Magic Bytes nos presenta en esta ocasión es un simulador deportivo inspirado en esta modalidad del golf y en el que pueden participar de uno a cuatro jugadores, que se turnarán sucesivamente a lo largo de la partida.

El desarrollo del juego es muy simple: ante nosotros aparecerán una serie de hoyos con diferentes estructuras y obstáculos, como túneles, desniveles o zonas arenosas. Lo primero que tendremos que hacer será colocar la bola en el lugar que deseemos dentro del "tee" (el rectángulo de color blanco) para a continuación y con la ayuda del joystick o el teclado marcar la dirección y la fuerza del golpe, dependiendo estos dos factores del lugar al que dirijamos el cursor y de la longitud de la línea que une la bola y el cursor respectivamente. Una vez hecho esto la bola saldrá en la dirección que hayamos marcado y comenzará a rebotar contra las paredes del hoyo o los diferentes obstáculos, que a veces no son tales, ya que podemos aprovecharlos para hacer que la bola choque contra ellos y se dirija hacia un lugar que de otra forma sería inaccesible.

Como veis la mecánica del juego es sumamente sencilla, casi tanto como su propia realización y su aspecto exterior, ya que no se puede decir que «Mini-golf» sea precisamente un programa brillante bajo ningún aspecto. Sin embargo, como pasa con muchos otros simuladores o arcades precisamente su encanto radica en su propia sencillez, ya que resulta bastante entretenido de jugar y sobre todo especialmente adecuado como "pasatiempo", es decir para pasar un rato entretenido sin necesidad de calentarnos la cabeza resolviendo complejas videoaventuras o poniendo nuestros nervios a prueba con el "destroza-joysticks" de turno. *R.P.G.*



SUPERHITS

SPECTRUM

1	1	—	A TODA MÁQUINA	Erbe
2	3	↑	BATMAN	Ocean
3	1	↑	GHOSTBUSTERS II	Activision
4	2	↑	ALTERED BEAST	Activision
5	2	↓	V. AL CENTRO DE LA TIERRA	Topo
6	1	↑	EMILIO SÁNCHEZ VICARIO	Zigurat
7	2	↓	CABAL	Ocean
8	4	—	INDIANA JONES	U.S.Gold
9	3	↓	TOP BY TOPO	Topo
10	1	↑	TURBO OUT RUN	U.S.Gold

AMSTRAD

1	2	—	BATMAN	Ocean
2	2	—	A TODA MÁQUINA	Erbe
3	1	↑	GHOSTBUSTERS II	Activision
4	2	↓	ALTERED BEAST	Activision
5	1	↑	CABAL	Ocean
6	1	↑	EMILIO SÁNCHEZ VICARIO	Zigurat
7	1	↑	V. AL CENTRO DE LA TIERRA	Topo
8	4	↓	INDIANA JONES	U.S.Gold
9	1	↑	SHINOBI	Virgin
10	3	↓	TOP BY TOPO	Topo

COMMODORE

1	2	—	A TODA MÁQUINA	Erbe
2	2	↑	BATMAN	Ocean
3	3	↑	INDIANA JONES	U.S.Gold
4	1	↑	TURBO OUT RUN	U.S.Gold
5	2	↓	CABAL	Ocean
6	1	↑	INTOCABLES	Ocean
7	1	↑	GHOSTBUSTERS II	Activision
8	1	↑	GHOULS'N'GHOSTS	U.S.Gold
9	1	↑	WAR IN MIDDLE EARTH	Melbourne
10	1	↑	SHINOBI	Virgin

MSX

1	2	—	A TODA MÁQUINA	Erbe
2	3	—	BATMAN	Ocean
3	1	↑	GHOSTBUSTERS II	Activision
4	1	↑	PAC-90	Dro-Soft
5	3	↓	INDIANA JONES	U.S.Gold
6	1	↑	POWER DRIFT	Activision
7	1	↑	EMILIO SÁNCHEZ VICARIO	Zigurat
8	2	↑	TOP BY TOPO	Topo
9	2	↓	V. AL CENTRO DE LA TIERRA	Topo
10	1	↑	LIVINGSTONE II	Opera Soft

ATARI

1	2	—	KICK OFF	Anco
2	1	↑	KNIGHT FORCE	Titus
3	3	↓	F-16 COMBAT PILOT	Digital Integration
4	1	↑	CRAZY CARS	Titus
5	3	↓	ROBOCOP	Ocean
6	3	↓	DOUBLE DRAGON	Melbourne
7	2	↑	AFRICAN RAIDERS	Tomahawk
8	1	↑	MAYDAY SQUAD	Tinesoft
9	1	↑	LEGEND OF DJEL	Coktel Vision
10	1	↑	DRAGON NINJA	Ocean

AMIGA

1	2	↑	KICK OFF	Anco
2	2	↓	KNIGHT FORCE	Titus
3	3	—	F-16 COMBAT PILOT	Digital Integration
4	2	↑	TRIVIAL PURSUIT	Domark
5	1	↑	LEGEND OF DJEL	Coktel Vision
6	2	↓	CRAZY CARS II	Titus
7	1	↑	ASTERIX Y EL GOLPE DEL MENHIR	Coktel
8	1	↑	WAR IN MIDDLE EARTH	Melbourne
9	1	↑	AFRICAN RAIDERS	Tomahawk
10	3	↓	DRAGON NINJA	Ocean

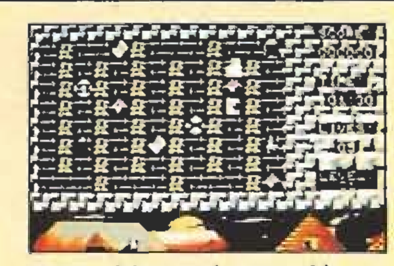
PC

1	2	↑	PAC-90 5 1/4	Dro-soft
2	2	↓	KNIGHT FORCE 5 1/4	Titus
3	3	↑	CRAZY CARS 3 1/2	Titus
4	1	↑	KNIGHT FORCE 3 1/2	Titus
5	1	↑	PAC-90 3 1/2	Dro-Soft
6	1	↑	EXITOS PC 5 1/4	Proein
7	1	↑	WAR IN MIDDLE EARTH 5 1/4	Melbourne
8	2	↓	MICHEL FÚTBOL MASTER 5 1/4	Dinamic
9	3	↓	BUTRAGUEÑO II 5 1/4	Ocean
10	1	↑	F-16 COMBAT PILOT 5 1/4	Digital Integration

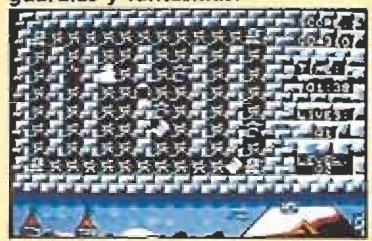
Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

- 1.ª columna: situación en la lista.
- 2.ª columna: permanencia.
- 3.ª columna: tendencia.





Nuestro héroe será perseguido por guardias y fantasmas.



Desplazando o destruyendo los bloques móviles debemos conseguir reunir tres objetos iguales.

LEONARDO

Repitiendo esquemas

STARBYTE

Commodore

V. Comentada: Commodore

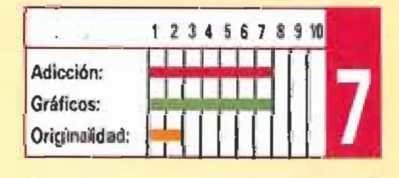
Que la imaginación es un don escaso es algo que los programadores de las compañías de software parecen empeñados en demostrarnos, porque no deja de ser curioso que a estas alturas aparezca un juego como «Leonardo», bien programado, cuidado hasta en sus mínimos detalles, pero que sorprendentemente imita con descaro en su desarrollo a un juego que más que como clásico puede ser considerado casi como vetusto: «Boulder Dash».

Nuestro cometido consiste en ayudar a Leonardo, un simpático ladronzuelo, en sus fechorías a través de diferentes bancos, museos y almacenes. Ahora bien, una vez en pantalla, el panorama cambia bastante y todas nuestras fechorías se van a reducir a intentar conseguir que tres objetos iguales, que se encuentran en diferentes puntos de la pantalla, queden alineados y contiguos. El sistema para conseguir esto es bastante sencillo, ya que lo que tenemos que hacer es ir desplazando o destruyendo los diferentes bloques móviles de cada pantalla, para conseguir trazarnos un camino que nos permita a su vez empujar los tres objetos hasta reunirlos.

También resulta del todo obvio que mientras lo intentamos deberemos tener en cuenta dos grandes peligros: por una parte que se agote el tiempo de que disponemos para completar cada nivel, y por otra que seamos atrapados por alguno de los enemigos que pululan incesantemente tras nuestros pasos. En cualquiera de los dos casos perderemos una de las escasas vidas que se nos conceden al comienzo del juego, insuficientes a todas luces para intentar afrontar con un mínimo de garantías los 50 niveles que tenemos por delante; afortunadamente existe por lo menos un sistema de claves que nos permiten volver a comenzar en los niveles 10, 20 y 30 y que nos serán facilitadas cuando lleguemos a ellos.

Como ya decíamos al principio de estas líneas «Leonardo» es un juego que destaca por su cuidada presentación, con buenos gráficos, movimientos bien realizados y sobre todo con un tratamiento sonoro realmente digno de mención. Por si esto fuera poco el programa resulta bastante entretenido de jugar y aunque su desarrollo es similar de principio a fin, el hecho de que en cada pantalla se nos plantee un pequeño problema lógico a resolver ayuda a mantener un buen nivel de adicción. Lástima tan sólo que Starbyte no hubiera además aprovechado la ocasión para poner su imaginación en funcionamiento y dar forma a un producto más original. ■

J.E.B.



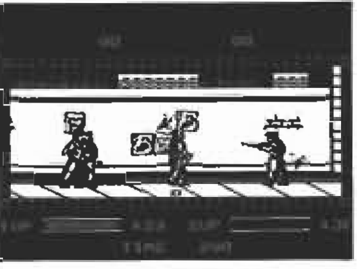
NINJA WARRIORS

Ni mejor ni peor

VIRGIN GAMES

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. Comentada: Spectrum



Este curioso juego de lucha protagonizado por robots consta de seis escenarios diferentes.

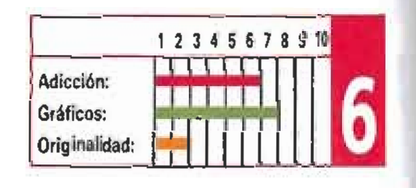
El derrotista titular que encabeza este comentario está motivado, ni más ni menos, que por el hecho de que «Ninja Warriors», la nueva producción de Virgin Games —una vez más conversión de una máquina recreativa—, es una nueva incursión dentro del mundo de los juegos de artes marciales, y lo que es aún peor, ni mejor ni peor que las otras muchas que han desfilado ya ante nuestros ojos.

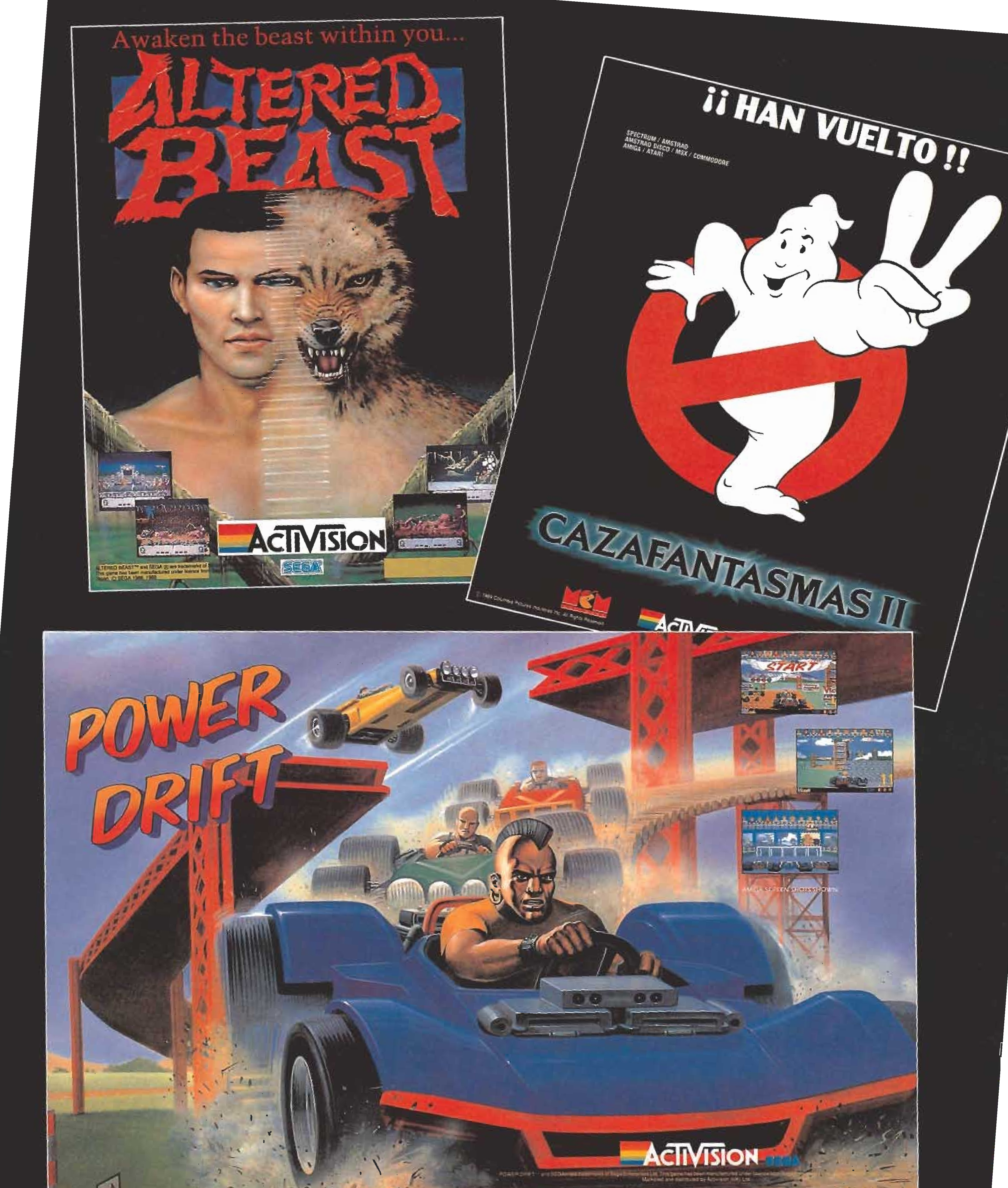
El argumento del juego nos habla de Bangler, un político corrupto y depravado que mediante todo tipo de argucias se ha hecho con el poder mundial. La única posibilidad de que la democracia, la justicia y la paz vuelvan a reinar en nuestro planeta es que los planes tramados por un científico llamado Mulk triunfen. Mulk ha creado dos revolucionarios robots de combate instruidos en las artes ninja con los que nosotros vamos a poder plantar cara a todos los secuaces de Bangler en nuestra lucha contra el mal y la corrupción.

Como veis esto quiere decir que el juego incluye la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente en la misión, que se va a desarrollar a lo largo de seis escenarios diferentes. En nuestro camino vamos a encontrar todo tipo de enemigos, desde los más comunes que serán los que aparecezcan más frecuentemente y que nos atacan o bien con cuchillos o bien disparándonos con sus fusiles, a otros de mayor tamaño que requerirán un mayor número de golpes para ser eliminados y que responden a denominaciones tan curiosas como arañas jorobadas o brazo de hierro, por poner algunos ejemplos. Cada uno de los jugadores dispone de su propia barra de energía, que se irá agotando a medida que reciba los impactos de los enemigos, y además tendremos que tener en cuenta el hecho de que disponemos de un tiempo límite para completar cada fase, indicado en la parte inferior de la pantalla.

Técnicamente el juego ofrece un panorama bastante dispar, pasando de contar con unos buenos gráficos a padecer de unos movimientos y un "scroll" bastante lentos, que le restan una buena parte de su jugabilidad y nivel de adicción al programa. En definitiva los fanáticos de este tipo de juegos tienen a su disposición una nueva prueba para sus habilidades, los demás, mejor absteneros porque pocos atractivos vais a encontrar en «Ninja Warriors».

R.P.G.





Awaken the beast within you...
ALTERED BEAST
ACTIVISION
SEGA
¡¡ HAN VUELTO !!
SPECTRUM / AMSTRAD
AMSTRAD DISCO / MSX / COMMODORE
AMIGA / ATARI
CAZAFANTASMAS II
MCM
ACTIVISION
POWER DRIFT
START
ACTIVISION
SEGA



Un juego muy a la moda

SNOOPY AND PEANUTS

■ **THE EDGE** ■ **V. Comentada: ATARI ST**

■ **Disponible: ATARI ST, AMIGA**

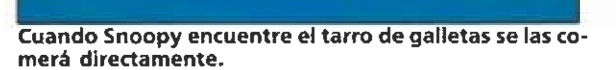
Gracias a The Edge la larga lista de juegos protagonizados por personajes de comic acaba de incrementarse con la singular aparición en las pantallas de Snoopy. En una ambientación perfecta podemos ahora revivir las aventuras de Snoopy, Carlitos y compañía.



Nuestro objetivo es encontrar la manta de Linus, que se encuentra en algún lugar del mapeado.



La posibilidad de recoger y utilizar objetos acerca el programa a la más clásica de las videoaventuras.



Cuando Snoopy encuentre el tarro de galletas se las comerá directamente.



Sólamente la lógica y la experiencia nos permitirán salir airosos de situaciones complicadas.

Está claro que últimamente el tema fovorito de las casas de software es, junto a las películas y las máquinas recreativas, los personajes de comic. «Snoopy and Peanuts» es otra muestra de ello, aunque en este caso el planteamiento no sea estrictamente original.

La cuestión es que Linus ha perdido (adivinad qué...) su manta y esto le hace sentirse el ser más desamparado del Universo. Tú, Snoopy, te has ofrecido a buscarla por toda la ciudad y lo cierto es que casi habría sido mejor que hubieras contratado a un detective privado, a no ser que no te importe estar aún jugando cuando se celebre la Expo'92 de Sevilla (la del 2492, claro).

Comienza la búsqueda

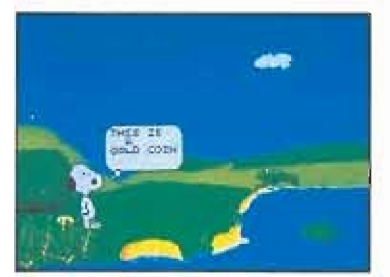
En su deambular por la ciudad Snoopy se encuentra con multitud de objetos a cual más absurdo. Podemos recoger estos objetos (sólo podemos llevar uno a la vez) si empujamos el joystick hacia abajo y utilizarlos si pulsamos el botón de disparo. Lo que hará Snoopy con el objeto en cuestión es imprevisible la primera vez, así que nos tenemos que arriesgar.

Hasta aquí esto no sería ningún problema si no fuera porque algunos objetos tienen más de una función... es decir, la importancia que tienen depende del momento en que los utilicemos y del personaje al que se los demos. Aquí es donde aumenta la dificultad obligándonos el juego a utilizar bastante tiempo y todo nuestro ingenio. Así, por ejemplo, cuando encontramos la máquina de escribir, Snoopy se sienta graciosamente y escribe una carta con sus patas. Una vez que tenemos la carta, lo primero que se nos puede ocurrir es llevarla al buzón que hemos visto fuera de la casa, en una de las esquinas, lo cual no sirve de nada. Lo que tenemos que hacer es dársela a Carlitos, éste la introducirá en un sobre, pondrá un sello y tras dedicarnos un comentario no muy entusiasta, podremos seguirle y ver cómo la echa al buzón. Al cabo de un tiempo, nos daremos cuenta que han dejado algo a la puerta de casa...

Hay otros objetos que a simple vista no parecen de gran utilidad; por ejemplo, una moneda que nos encontraremos y que podemos lanzar al aire. Otros, como el tirachinas, sí que tienen clara su misión (al menos a mí se me ocurre la imagen de algún que otro cristal) y hay otros, como el plato para la comida de Snoopy, que si se lo damos a Carlitos nos proporciona la excusa perfecta para darnos un atracón.



Contamos con 45 minutos para encontrar la manta.


Existe más de una forma de resolver el juego.


En el juego están presentes todos los personajes que habitualmente acompañan a Snoopy.

No todo lo que nos encontramos podremos controlarlo, como en el caso de los objetos anteriores. Hay cosas sobre las que no tenemos ningún poder, en principio. De hecho, al comenzar, llegamos a dos extremos del escenario que no podemos atravesar. Por un lado tenemos una simpática nubecita que, cada vez que intentamos pasar bajo ella, nos obsequia con unos cuantos rayos y no nos permite seguir en esa dirección. Y en el otro lado tenemos un lago (con rana saltarina incluida) en el que nos podemos dar un chapuzón si intentamos atravesarlo. Así que tenemos una dificultad más (bueno, lo cierto es que esto no es nada para nosotros... ¿verdad?).

Los personajes

Mientras nos paseamos por ahí, tendremos oportunidad de encontrarnos con los populares personajes creados por Charles Schulz, como Carlitos, Lucy o el pájaro pinto Emilio. Aquí, tenemos la opción de dar el objeto que llevamos en ese momento a cualquiera de estos personajes, como en el caso de la carta a Carlitos. Esto es una variante más del juego, ya que es posible que demos a alguien un objeto que luego sea necesario y no podamos llegar entonces a completar nuestra búsqueda. No obstante, con un poco de paciencia podemos determinar cuáles son las acciones correctas o cuáles las que no nos sirven, observando el marcador de puntuación. Cada vez que hacemos algo correctamente, se nos da una puntuación que varía según la importancia de lo que hayamos realizado. Si no se mueve el marcador y no podemos echarnos hacia atrás, será mejor que pulsemos F10 (lo habéis adivinado, F10 es para volver a empezar) y lo tengamos en cuenta a partir de ese momento.

Un detalle que aumenta la originalidad del juego y que da idea de su complejidad, es el hecho de que el programador haya incluido más de una solución, como mínimo dos; esto quiere decir que existe más de un lugar donde podemos encontrar la manta de Linus. Así que si una vez que hemos logrado hallarla nos quedan ganas de intentarlo de nuevo, todo es cuestión de hacerlo (así, de paso, Linus podrá tener toda una colección de sus mantas favoritas).

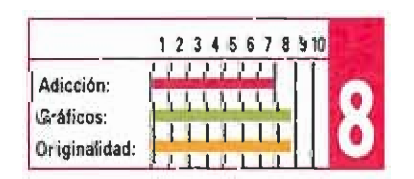
Por oscuras razones que superan nuestro conocimiento, nuestro simpático perrito sólo puede dedicar 45 minutos de tiempo en cada partida para ayudar a Linus en su tragedia (quizá The Edge está haciendo en secreto la segunda parte del juego y Snoopy tiene que ir a ensayar). Sea como sea, siempre podemos consultar el reloj que aparece por ahí y saber el tiempo que resta, teniendo en cuenta que la aventura comienza a las 10:00 de la mañana.

Conclusión

La similitud en cuanto a idea principal con el primer juego que The Edge dedicó a Garfield es bastante notable. No obstante, esto no hace que, ni mucho menos, la aventura resulte aburrida; el planteamiento en sí es lo bastante original para que esto no ocurra, aunque se haya jugado alguna vez al de Garfield. Por ello, no es una casualidad que el diseñador gráfico sea Jack Wilkes, el encargado de ambientar el juego anterior de Garfield. Junto a él, la programación en sí ha sido realizada por Sean Griffiths y los efectos de sonido y música han corrido a cargo del más importante músico en estas cuestiones, David Whittaker.

«Snoopy and Peanuts» es uno de esos juegos imprescindibles que hay que tener, no quizá por unos maravillosos gráficos o un poder de adicción preocupante para la salud, pero sí por la idea, la atmósfera y el brillante desarrollo que tiene, además del componente sentimental y nostálgico que para mucha gente tiene poder disfrutar de nuevo, después de algunos años, de un personaje tan especial como Snoopy. ■

A.P.



Clásico entre los clásicos

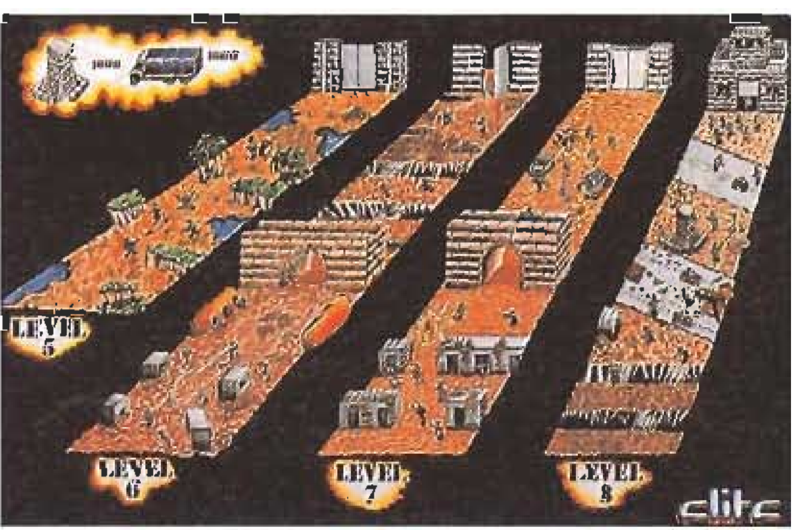
COMMANDO

■ ELITE ■ V. Comentada: ATARI ST

■ ATARI ST, AMIGA

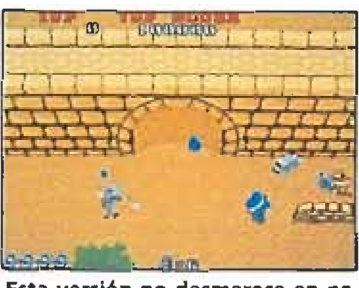


El mapa será de gran ayuda para localizar enemigos y objetivos.



Las últimas fases del juego aumentan considerablemente la dificultad.


«Commando» es un clásico en la historia de los videojuegos.


Esta versión no desmerece en nada al original.


El desarrollo del juego es sencillo, pero, hoy por hoy, pocos juegos hay que le superen en adicción.

Hace ya algunos meses desfiló por esta misma sección otro título de la compañía inglesa Elite desarrollado exclusivamente para las máquinas de 16 bits y que, entre otras cosas, pretendía ser, según sus propios autores, la culminación de un estilo que iniciara en su día un juego que hoy es ya un auténtico clásico entre los clásicos: «Commando», la conversión de la máquina recreativa original de Capcom.

Desde su lanzamiento el número de títulos aparecidos con posterioridad intentando imitarle se pueden contar por cientos, aunque la verdad es que muy pocos pudieron presumir de alcanzar el grado de calidad y de adicción del juego más legendario del mundo de los arcades bélicos.

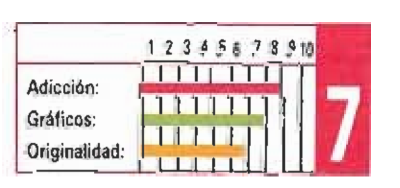
Curiosamente lo que ahora nos llega de la mano de Elite es algo que ya muy pocos esperábamos pero que, sin duda, es muy de agradecer, como son las versiones para Atari St y Amiga de «Commando» para cuyo desarrollo la compañía inglesa ha contado con la colaboración de los autores del propio original, es decir, Capcom.

El resultado no ha podido ser mejor, y si buenas fueron ya las versiones de 8 bits del juego, mucho mejores son aún éstas que ahora tenemos en nuestras manos, ya que las sorprendentes posibilidades sonoras y gráficas que aportan las máquinas de 16 bits se han utilizado provechosamente para dotar al juego de una mayor espectacularidad gráfica y sonora.

Para los que no conozcáis el juego os diremos que se trata de un arcade bélico de "scroll" vertical dividido en varias fases en las que nos vamos a enfrentar contra cientos de enemigos que nos atacan prácticamente desde todas las direcciones. Para defendernos de ellos disponemos de la posibilidad de utilizar nuestra ametralladora así como de lanzar granadas, si bien el uso de éstas es limitado ya que comenzamos el juego sólo con seis y tendremos que ir reponiéndolas, recogiendo las cajas de munición que encontraremos en nuestro camino.

El desarrollo del juego es como veis tremendamente sencillo, si bien lo que no lo es tanto es conseguir superar, ni tan siquiera, un par de niveles, ya que el nivel de dificultad del juego es bastante elevado. Sin embargo, no resta ni un ápice de su adicción a esta joya de la programación. Sencillamente imprescindible. ■

J.E.B.



El Universo en peligro

WICKED

■ ELECTRIC DREAMS ■ V. Comentada: Atari

■ Disponible: ATARI, AMIGA



Bueno, ya era hora de que alguien se preocupara de salvar las doce constelaciones del Universo. Que el Mal está presente en todos los sitios ya lo sabemos, pero esta vez ya se estaba pasando.

Las Fuerzas del Mal están amenazando el Universo entero. Nosotros somos unos simples mortales que, tras sufrir un vistoso y doloroso ritual, hemos sido transformados en enviados del Dios Sol (el representante del Bien, claro). Nuestra nueva situación nos proporciona el poder, nada despreciable, de combatir de igual a igual con el Mal, presente en las doce constelaciones del Zodiaco que configuran nuestro Universo conocido. Conseguiremos vencer a las Fuerzas de la Oscuridad si libramos de ellas a las doce constelaciones. Si no lo logramos, adivina qué sucede.

Nuestra nueva forma es la de una especie de sol llameante que simboliza la Luz. Podemos dirigirlo en todas direcciones y la velocidad y facilidad con que lo controlamos depende del nivel de dificultad elegido. Una vez seleccionado éste, se nos presentan los símbolos de los doce signos del Zodiaco. Al comenzar el juego, sólo podemos elegir defender las constelaciones de Escorpio, Libra y Virgo, las más fáciles de liberar, por este orden. Conforme vamos salvándolas, se nos premite acceder a los demás sectores.

Una vez seleccionada nuestra opción, se nos muestra un aspecto de la constelación, con tres estrellas más brillantes que las demás. Éstas son las estrellas que están bajo la amenaza del Mal. Tenemos que elegir una de ellas y empezar a vernos las caras con las Fuerzas de la Oscuridad...

La acción se desarrolla a través de toda la pantalla. El centro es ocupado, alternativamente, por la imagen del dios Sol, representante de la Luz (nuestro jefe), y la de la Bestia, el símbolo de la Oscuridad (la competencia). Las Puertas que se comunican con cada una de las Fuerzas están siempre abiertas, produciendo energía afín al bien, que es de color rojo y amarillo, o la que procede del Mal, de color azul y verde.

El único camino para vencer al Mal es conseguir destruir todas las Puertas que están creando energía negativa. Así liberaremos a la estrella y de paso nos cubriremos de gloria. Dicho así queda muy bien, pero los problemas vienen ahora.

Podemos transformar la energía negativa en positiva disparando sobre ella. No obstante, desafortunadamente, esto no es suficiente. Debemos trazar un camino de energía positiva hasta cada una de las Puertas negativas y envolverlas con ella.

Las Puertas constantemente están produciendo a su alrededor energía, así que tenemos que estar continuamente disparando en la dirección y a las cercanías de la Puerta que queremos destruir, manteniéndola rodeada de energía positiva durante unos segundos. Si logramos esto, la Puerta será destruida y nos podremos dedicar a eliminar otra, y así sucesivamente hasta acabar con todas las que haya. Desde luego, la cuestión no es tan fácil como parece. Existen una serie de ayudas y dificultades que nos hace más «amena» nuestra tarea.

Otro de los factores que puede hacer cambiar el destino del Universo son las cartas del Tarot. Ya estemos en una situación positiva o negativa, de vez en cuando aparece el dibujo de una carta del Tarot en el centro de la pantalla. Entonces surge un cristal mágico en forma de esfera en un punto al azar del escenario. Si nos damos prisa, podemos recoger este cristal antes de que un extraño gusano se lo lleve fuera de nuestro alcance. No obstante, hacer esto no es siempre beneficioso y puede ser que más bien signifique la pérdida de la batalla. Es necesario, por tanto, aprender qué poderes o desgracias son las que concede cada carta y actuar así en consecuencia.



En la pantalla se materializarán esporas malignas o benignas.



El único camino para vencer al mal es destruir las Puertas negativas.



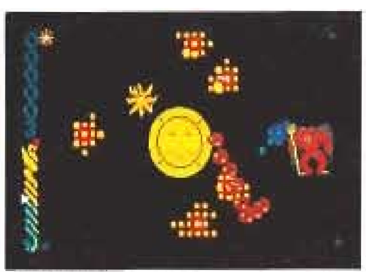
Un marcador especial refleja nuestra situación en los enfrentamientos con algún guardián.



La atmósfera conseguida por los gráficos es apoyada por el sonido.

Una mención aparte merecen los simpaticotes Guardianes que son enviados por la Bestia para hacernos la vida imposible desde el Pandaemonium. La forma de estos esbirros varía según la estrella donde nos encontremos, pero, eso sí, todos tienen en común que son unos pesaditos. Se dedican a perseguirnos y a lanzarnos a sus Sirvientes (es decir, los esbirros de los esbirros) con intenciones nada amistosas. Podemos destruirles (y librarnos así de ellos durante unos instantes) si disparamos sobre ellos de forma continua y conseguimos que la flecha indicadora llegue a la parte superior del marcador. Lo malo es que nuestros disparos sólo tienen efecto si nuestro amigo el Dios Sol se encuentra en ese momento presente en el centro de la pantalla (perdón, del campo de batalla), si no no le pasará nada. Además, sólo con que nos toque el guardián o sus sirvientes, la flecha descenderá hasta el límite inferior, y a volver a empezar.

Aún resta un «aliciente» más del juego. Como podríais suponer, no vais a disponer de todo el tiempo del mundo (en este caso, del Universo) para derrotar a los Malos. Otro indicador nos advierte del tiempo que nos queda. Cuando se nos acaba el tiempo, Las Fuerzas de La Oscuridad cubren toda la pantalla, somos enviados lejos de La Luz, privados de la oportunidad de convertirnos en unos héroes de leyenda y cae sobre nosotros la peor de las ignominias... es decir, perdemos una vida y tenemos que reemprender la lucha en la estrella en cuestión.



Podemos transformar la energía negativa en positiva disparando sobre ella.

Bien, si a pesar de Puertas del Mal, esotéricas cartitas, pesaditos Guardianes e impedimentos del tiempo logramos liberar a las tres estrellas de la constelación elegida, nuestro jefe el Dios Sol nos guiña un ojo y nos manda viajar a otra constelación y así hasta conseguir expulsar el Mal del signo de Sagitario, la constelación en la que la Bestia se ha introducido con más fuerza.

«Wicked» es un juego muy original, a pesar de que en último extremo se reduzca a disparar y disparar. Todo lo que le rodea, incluyendo la presentación y la macabra escena que nos montan cuando fracasamos en nuestra misión, así como el desarrollo del juego, las alternativas y, sobre todo, la idea, está muy bien pensado y es realmente diferente. En algunas ocasiones ha sucedido que juegos con un argumento original no han tenido éxito debido a unos gráficos y sonido mediocres o poco adecuados. No es el caso de Wicked, en el que la música y los efectos de sonido están perfectamente adaptados a la atmósfera que los gráficos han conseguido crear. Si además la acción es frenética y totalmente adictiva... estamos ante uno de los mejores juegos de acción que se han presentado últimamente para el ST. En este aspecto, «Wicked» no hace honor a su significado. ■

A.P.

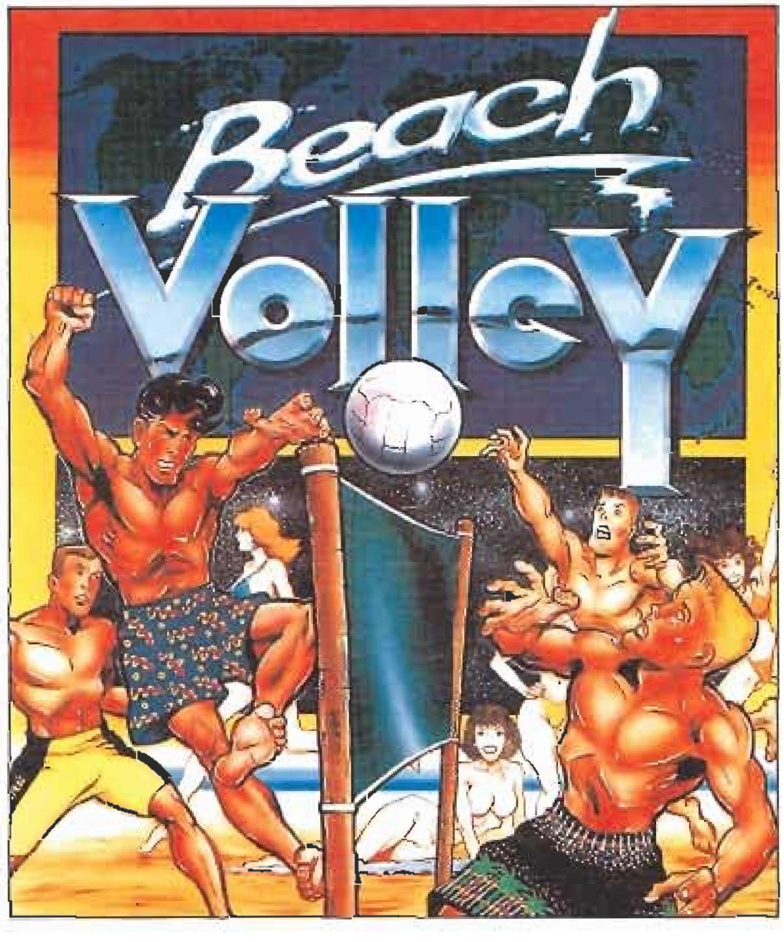
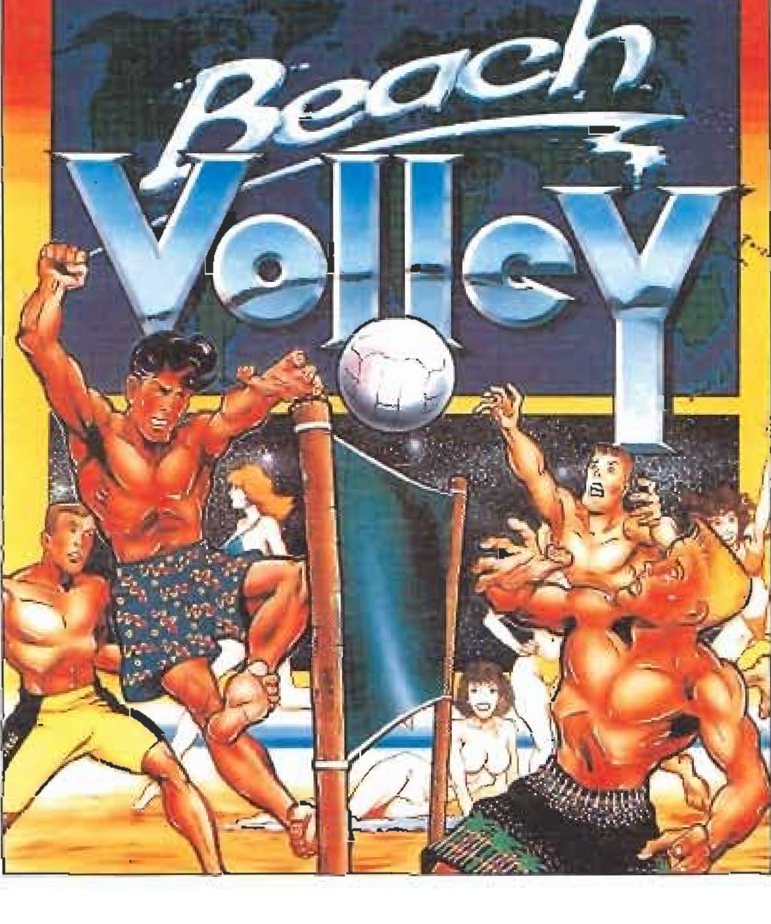
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Voleibol turístico

BEACH VOLLEY

- OCEAN
- ATARI, AMIGA
- V. Comentada: Amiga

Fútbol, baloncesto, tenis, golf, motorismo, automovilismo, carreras de caballos... Ocean ha decidido lanzar un simulador de uno de los pocos deportes que quedaban por convertir al Amiga: el balonvolea.

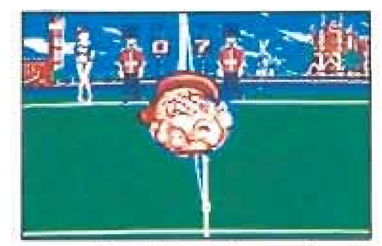





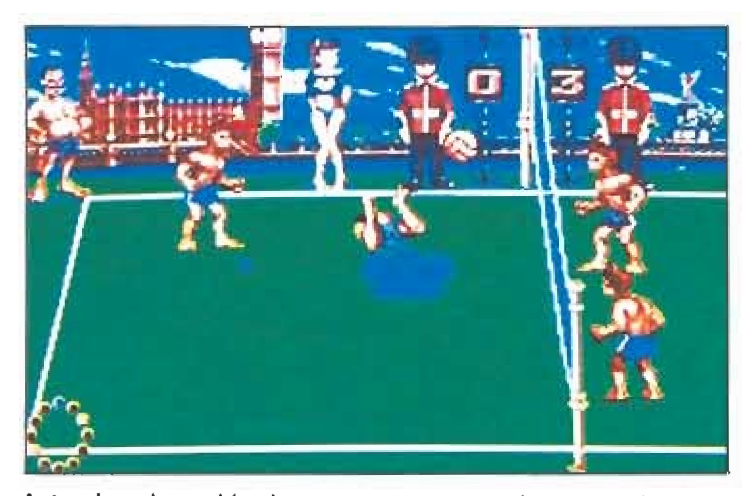
Disponemos de dos posibilidades de saque: clásico y en salto.



Nuestros protagonistas podrán desplazarse a lo largo y ancho del campo en las ocho direcciones clásicas.



El partido será ganado por el equipo que llegue a siete puntos.



Antes de cada partido el programa nos mostrará un mapa del lugar del evento.



El encuentro se produce en la modalidad dos contra dos, y no seis jugadores como en la realidad.

El campeonato mundial de esta especialidad tendrá como escenario ocho ciudades diferentes.

¡Hola!, mi nombre es Johnny, John Volley, y la persona que podéis ver a mi derecha es Mark. Yo apenas tengo veinte años recién cumplidos y mi hermano goza de unos envidiables dieciocho años. Qué más os puedo decir, nuestra vida transcurre placentera y tranquila entre las playas de California por el día y las discotecas por la noche, y siempre (¡of course!), chicas, chicas y más chicas.

—Sin duda alguna, queridos televidentes, ustedes se estarán preguntando por qué hemos invitado hoy a los hermanos Volley a nuestro programa «Estrellas al anochecer», pero dejemos que ellos mismos nos lo expliquen...

—Bueno, lo anteriomente dicho es esencialmente cierto, por lo menos hasta hace un par de semanas. Como sabéis, la playa es el lugar ideal para desarrollar cientos y cientos de hobbies y actividades diversas; entre las muchas que practicamos nosotros, como el surf, el windsurf, el esquí acuático, piragüismo y un largo etcétera, destaca una por encima de todas: el balonvolea. Sin ningún tipo de duda podemos afirmar que somos los «reyes de la playa» y hemos ganado todos los torneos habidos y por haber.

Quizás sea ésta la razón de que aparecieran un día por la playa unos señores trajeados, con corbata, gafas de sol y demás aditamentos propios de los ejecutivos. Lo que nos proponían era fácil: ganar un campeonato mundial de voleibol playero, representando al equipo de los Estados Unidos. Esta modalidad presenta la peculiaridad de ser jugada two-on-two, es decir, un dos contra dos en lugar del clásico seis contra seis del reglamento oficial. Si ganamos, recibiremos el oro y el moro; si perdemos... bueno, hay una letra pequeña en el contrato que merece la pena ser leída, pero no nos importa, porque seguro que ganamos...

El Campeonato Mundial

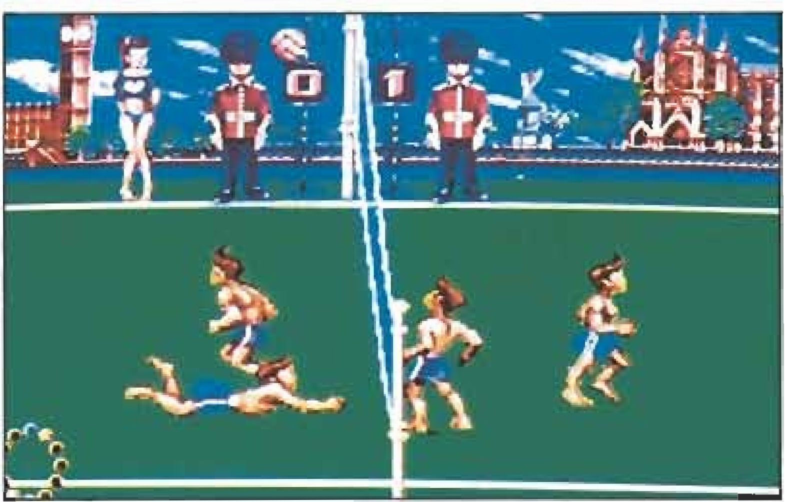
Efectivamente, Ocean nos presenta en su última producción la posibilidad de intervenir en el Campeonato Mundial de Voleibol, a disputar en ocho ciudades: Londres, Nueva York, Nassau, El Cairo, Sidney, Tokio, Moscú y París.

Antes de cada partido, el programa nos mostrará un mapa señalando el lugar de celebración del evento, nos dará la bienvenida y pasaremos a la acción. Nos encontraremos en un campo de voleibol mezcla perfecta de playa y ambiente típico del lugar concreto en el que nos hallemos disputando la competición.

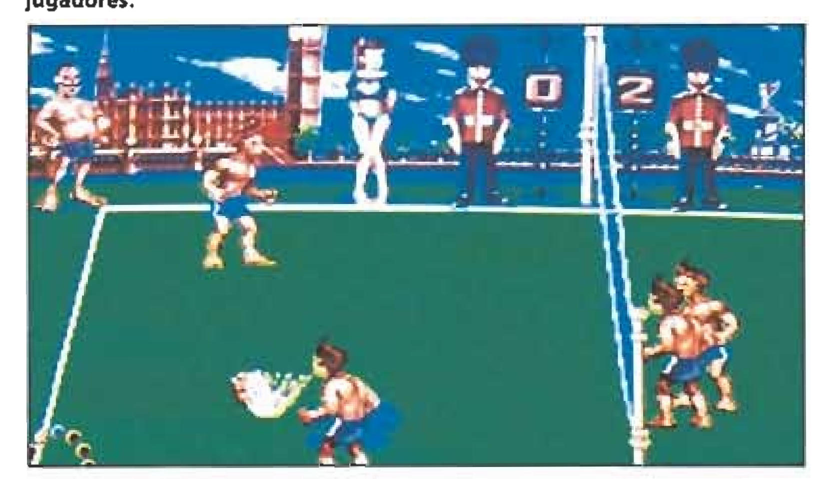
Veamos cómo se desarrolla el juego. Tenemos a un compañero de partido que será manejado a veces por la máquina, a veces por nosotros. Observaremos un cursor en el suelo, que indica el lugar hacia donde se dirige la pelota. También está presente una mano que señala en todo momento al jugador controlado por nosotros, así como un cronómetro que marca el tiempo límite para acabar el partido. Atención al dato, porque no basta con ganar al rival de turno, sino que tenemos que hacerlo en un lapso de tiempo determinado, lo cual eleva la dificultad del juego. En cualquier caso, una vez hayan transcurrido las tres cuartas partes del encuentro oiremos como la música que nos acompaña durante el transcurso del mismo se transforma en un «Rock and Roll», dándonos aviso de que el tiempo se acaba.

En lo que respecta al juego, durante la defensa podremos recibir el lanzamiento contrario o intentar bloquear el mate del jugador contrario, para lo cual basta pulsar disparo y arriba simultáneamente; ésta suele ser la mejor táctica, pues aparte de ser bastante fácil, dispondremos todavía de la posibilidad de salvar el punto pulsando por segunda vez el botón de disparo, lo que pondrá en acción al segundo jugador de nuestro equipo.

En el saque dispondremos de dos alternativas; la primera, el saque clásico de soltar la pelota



La adicción es uno de los puntos fuertes, aumentando en la opción de dos jugadores.



Contamos con un tiempo límite para realizar cada jugada, lo que incrementa sensiblemente la dificultad.

hacia arriba y cuando esté bajando y se encuentre a la altura de nuestra mano pulsar disparo para lanzar la pelota; la segunda, más sofisticada, es el saque en salto, más potente y espectacular. Aquí, pulsaremos disparo para lanzar la pelota al aire y arriba para iniciar el salto; una vez nos encontremos en el cenit de nuestro salto y en el del recorrido de la pelota volveremos a pulsar disparo para realizar el golpeo del balón. En ambos casos, dispondremos de la posibilidad de realizar saques cortos o largos.

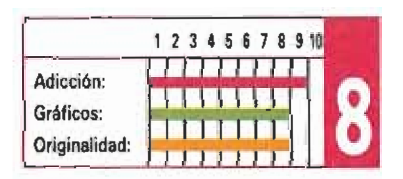
Por último, en ataque, podremos elegir entre una táctica ofensiva y defensiva. Por una parte, podremos realizar mates o simplemente pasarla al campo contrario. Y en lo que a mates se refiere, optaremos entre las dejadas o los mates; estos últimos son direccionables y pueden ser cortos o largos. Además, como es lógico, podremos desplazarnos a lo largo y ancho del terreno de juego en las clásicas ocho direcciones.

Gana el partido el primero en llegar a siete puntos (en nuestro caso, además, deberemos hacerlo dentro del tiempo límite, como hemos comentado anteriormente), teniendo en cuenta que si fallamos en el saque perderemos el servicio y el equipo contrario se anotará un punto más en su casillero.

Nuestra opinión

«Beach Volley» es un programa bien presentado, mejor ambientado, difícil y terriblemente adictivo (tanto en opción un jugador como dos jugadores). Los gráficos, aunque escasos (lógico, por otra parte, dado el tipo de programa), son graciosos y consiguen una ambientación realmente buena. El movimiento de los sprites es bueno, y la animación, igualmente buena y simpática. La perspectiva está conseguida, aunque en algunos casos sea difícil calcular el momento preciso en el cual saltar para realizar el mate. Los sonidos, correctos y la musiquilla, aunque agradable en principio, acaba resultando un tanto cansina. En cualquier caso, «Beach Volley» es un programa atractivo, simpático y adictivo, con el cual el "pique" está garantizado. ■

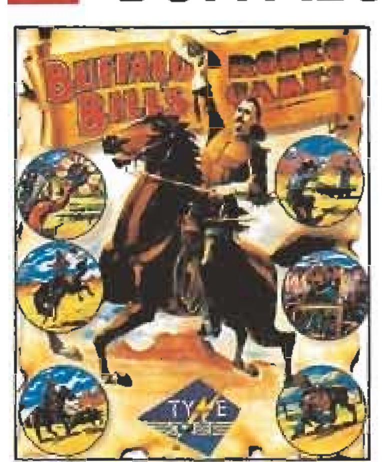
A.M.



De 8 a 16

BUFFALO BILL

TYNESOFT



Tynesoft nos ofrece una curiosa variación dentro de los simuladores deportivos con este programa que incluye seis pruebas diferentes todas ellas inspiradas en el oeste americano: lanzamiento de cuchillos, tiro al blanco, doma del potro, rescate de la diligencia, tiro con lazo y monta del toro.

Además esta versión Amiga mejora en mucho a sus predecedoras de 8 bits, sobre todo a nivel gráfico y sonoro.



Esta versión refleja un aumento considerable de la calidad gráfica y sonora.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

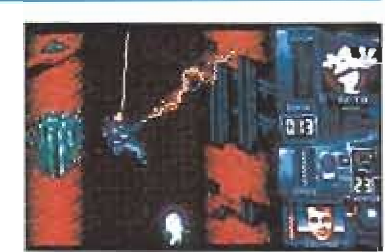
CAZAFANTASMAS II

ACTIVISION



Si buenas resultaron las versiones de 8 bits más aún lo es esta versión Amiga con todo tipo de efectos sonoros —incluida la banda sonora del film— y con una notable mejora gráfica.

Todo ello, añadido al hecho de que el juego incluye tres fases de diferente desarrollo y un nivel de dificultad considerable, nos asegura horas y horas delante de la pantalla de nuestro ordenador.



Cazafantasmas II en su versión Amiga sigue el desarrollo de las versiones de ocho bits.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

DRAGON SPIRIT

TENGEN



Tengen ha logrado con esta versión Amiga de «Dragon Spirit» una buena conversión que, partiendo de los fundamentos básicos de juegos como «Slap fight» o «1942», ha añadido una serie de detalles novedosos entre los que destaca el hecho de que nuestro protagonista sea un dragón.

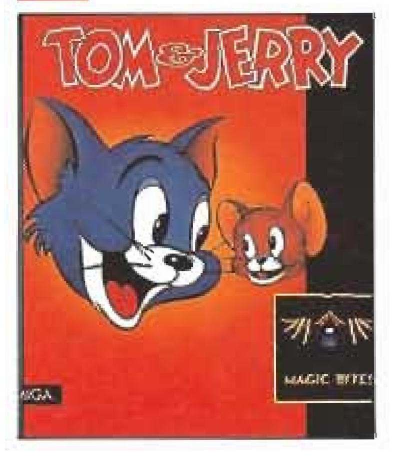
Buenos gráficos, sonidos y movimientos y un excelente nivel de adicción.



Una buena conversión, que manteniendo el estilo de los clásicos incorpora notas originales.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

TOM Y JERRY



MAGIC BYTES

A pesar de que la compañía alemana Magic Bytes obtuviera buenos resultados anteriores en juegos protagonizados por personajes del comic o el tebeo no ha ocurrido así con «Tom y Jerry», y si decepcionantes resultaron las versiones de 8 bits del juego, más aún lo es esta versión Amiga, que sólo a nivel sonoro resulta medianamente destacable.



Esta nueva adaptación no consigue superar los problemas de planteamiento y realización detectados en otras versiones.

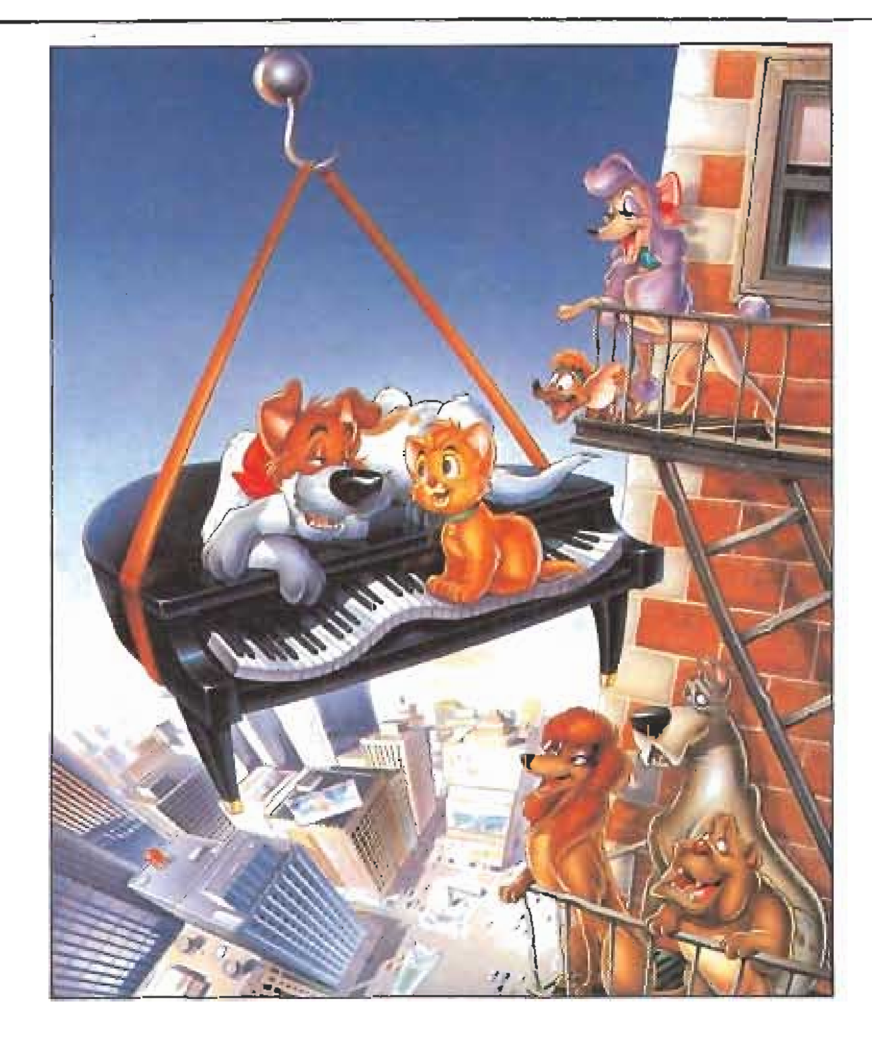
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
3

Intentona fallida

OLIVER Y SU PANDILLA

- *COKTEL VISION*
- *ATARI, AMIGA y PC*
- *V. Comentada: AMIGA*

De la mano de Coktel Vision y programado por Nathan Logiciels nos llega una nueva adaptación para ordenador de una película muy taquillera, el film de dibujos animados de Walt Disney «Oliver & Company».





Debemos impedir que nuestros amigos hagan «perrerías» en la habitación de Georgette.



Nuestro objetivo en la primera fase es recoger las salchichas, desperdigadas por el mapa, para conseguir mil puntos.



En el remolque contaremos con la colaboración del resto de la pandilla. Oliver puede también saltar para alcanzar las galletas.

Cuenta el argumento de la película que Oliver, el gatito protagonista, se encuentra deambulando por las calles de Nueva York cuando conoce a un perro callejero llamado Dodger. Juntos, van a la lancha de Fagin, un vagabundo que da cobijo a otros perros y así conoce a personajes tan pintorescos como Francis, el artista, o Tito, el marchoso.

Los problemas comienzan cuando Fagin se pelea con Sykes, un poderoso hombre de negocios que, en esta ocasión, desempeña el papel de malo. La "pandilla" de perros de Fagin intentan salvarle y en una de sus muchas peripecias Oliver conoce a Jenny, una chica bien con una perra aristocrática llamada Georgette. Jenny será secuestrada por el malvado Sykes, complicando las cosas.

Los cuatro subjuegos

«Oliver» se compone de cuatro subjuegos que recogen escenas representativas de la película. El primer juego consiste en un paseo por la peligrosas calles de Nueva York. Nos encontramos en la acera de una de las innumerables calles de la Gran Manzana y deberemos evitar todos los peligros que un paseo por una ciudad como ésta tiene para un pequeño gato. A la vez que eludimos todos los obstáculos deberemos ir recogiendo las salchichas que se hallan desperdigadas a lo largo del recorrido.

La segunda fase nos traslada al remolque de Fagin. Aquí el objetivo consiste en coger el número suficiente de galletas para conseguir los mil puntos que, como en la fase anterior, nos den paso al siguiente nivel. Las galletas son lanzadas por Fagin, describiendo un arco de derecha a izquierda de la habitación. Oliver puede desplazarse horizontal y verticalmente y también saltar para atrapar las galletas. Nuestro enemigo será el tiempo, ya que el millar de puntos debe obtenerse antes de que se nos agote el tiempo asignado.

En la tercera fase nos encontramos en casa de Jenny. Deberemos evitar por todos los medios que los amigos de Oliver desordenen y rompan los objetos de la habitación de Georgette, la perra de Jenny. Los perros de la pandilla realizarán una serie de acciones que hay que intentar evitar a toda costa. En esta fase dispondremos de movimiento a lo largo y ancho de la habitación y del botón de disparo para realizar las correspondientes acciones que nos otorguen los ansiados mil puntos (limpiar las manchas, recoger el chocolate, apagar los puros, cerrar las puerta, tranquilizar a Dodger, etc.).

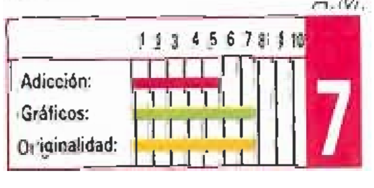
Por último la fase cuarta nos coloca en la guarida de Sykes, donde se encuentra secuestrada Jenny. Nuestra misión será liberarla antes de que termine el tiempo asignado a tal efecto. Nos desplazaremos por diferentes pantallas, donde deberemos evitar que cualquiera de los numerosos maderos que caen del techo acaben con nuestra vida.

Nuestra opinión

«Oliver», desgraciadamente, se ha quedado en una intentona fallida. Reunir cuatro minijuegos en un solo programa es una buena idea, que cuenta con precedentes importantes en juegos basados en personajes de los dibujos animados como Mickey Mouse. Además los gráficos, aún mezclando algunos mediocres con otros buenos, dan la nota, son graciosos y lo que es más importante en este tipo de juegos, recrean el ambiente de la película de manera fiel.

Pero aquí acaban sus virtudes. El sonido es escaso. Los juegos tanto en la opción fácil como en la de expertos son demasiado sencillotes de concepción, realización y resolución. Las dos primeras fases las completarás la primera vez que cargues el juego y éste puede ser terminado en un par de tardes. No obstante, inmersos como estamos en la moda de lanzar juegos imposibles de acabar sin ayudas, el hecho de lanzar un juego fácil puede ser una virtud. Sin embargo, lo que ha echado a perder todo el encanto de este juego es el movimiento: lento, poco trabajado y, por encima de todo, inexplicable y desesperadamente lento en lo que a respuesta desde el teclado o joystick se refiere. Una pena, porque podría haberse convertido en un juego realmente bueno. ■

A.M.



La leyenda está viva.

EL CAPITAN TRUENO





"Sólo el Abad Estanislao de Castiglione puede ayudarme.
Su misteriosa carta me tiene toda la noche en vela, pensando.
He de ir allí cuanto antes. Estoy desesperado, tengo que hablar con él. Sabe algo, lo presiento. Me ayudará, hace tiempo que somos amigos.
Crispín y Goliath me acompañarán al monasterio.
Tengo que verle a cualquier precio. ¡Oh, Dios. Sigrid. Juro por mi estirpe que te encontraré!"

Diciembre, 1119

Fragmento del diario del Capitán Trueno

PLAZA DE ESPAÑA, 18
TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID
VENTAS POR CORREO:(91) 542 72 87
(TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES:673 90 13
(NUEVO TELEFONO)





Libera a New York

CAZAFANTASMAS II

- ACTIVISION
- ATARI, AMIGA y PC
- V. Comentada: PC

¡Han llegado!, están aquí de nuevo los cazafantasmas, dispuestos a que las fuerzas del mal se replieguen, una vez más, a las oscuras zonas donde habitan y dejen de tomar nuestra ciudad como un parque de atracciones.



Los encargos recibidos por teléfono nos permitirán aumentar sensiblemente nuestra cuenta bancaria.



El juez curará su escepticismo a los fenómenos paranormales tras la brillante actuación de los hermanos Scoleri.

La ingratitud de los ciudadanos de New York había llegado hasta tal punto que a nuestros amigos se les había prohibido ejercer el noble arte de cazar apariciones de todo tipo y ya nadie recordaba que se habían jugado el pellejo en otro tiempo.

Sin embargo, la mezquindad, la descortesía, el egoismo y todas esas malas vibraciones que circulan por el mundo se han encargado de ir fraguando un río de lodo que a través de la línea de metro abandonada ha llegado hasta el museo de arte de Manhattan, cuartel general de Vigo, el tirano de Carpathia y actual reencarnación del mal. Atrapado en un cuadro desde el siglo XVI espera, con impaciencia, la llegada del nuevo año, momento en que dará comienzo su reino de terror.

¿Quién puede ahora impedir que todo esto suceda? Pues está muy claro: sólo los cazafantasmas. Unidos a ellos nos toca esta vez liberar a New York del mal que la corrompe.



El juego

El programa reproduce algunas partes de la película, iniciándose la historia en el juzgado donde nuestros héroes están siendo condenados por habérseles sorprendido cavando en los sótanos de la ciudad, a la búsqueda de la fuente de una peligrosa y recién detectada actividad paranormal. Para su desgracia, el juez no cree en fantasmas, y cuando todo parece perdido, la propia hostilidad del magistrado libera el espíritu de los terribles hermanos Scoleri.

Armados del lanzador de rayos de protón, hemos de intentar "freir" a los hermanos y disolverles en nuestra trampa para fantasmas. Si lo conseguimos empezaremos la aventura sin ningún número rojo en nuestras arcas. De lo contrario nos tocará partir con una deuda de diez mil dólares.

A continuación nos dirigimos al laboratorio que nos servirá de cuartel general para nuestra misión. Atender al teléfono nos servirá para conseguir trabajos de "limpieza" de apariciones en el parque, el muelle, y algún que otro comercio de la ciudad, lo que nos valdrá ingresos muy importantes. Fracasar en alguna de estas misiones a manos de algún fantasma implicará una visita al hospital mental de Parkview, de donde sólo podremos ser rescatados por alguno de nuestros compañeros.

Simultáneamente tendremos que realizar excursiones a la estación de metro abandonada de Van Horne, en donde podremos tomar muestras del lodo inmundo que circula bajo la ciudad. Con estas muestras realizaremos pruebas en el laboratorio hasta conseguir tres canciones que sean capaces de cargar de energía positiva el lodo.

Una vez que nuestros trabajos nos hagan obtener un capital de 55.000 dólares, tendremos lo suficiente para construir un lanzador de lodo cargado con energía positiva. Con este armatoste en nuestro poder, sólo nos falta encontrar el vehículo adecuado para ir en busca del mal, y que mejor representación del bien y la justicia que la Estatua de la Libertad.

Situados sobre la cabeza de la estatua, «libby» se dirige cruzando avenidas repletas de tráfico (ojo con pisotear coches), hacia el museo donde aguarda nuestro enemigo en una carrera contra el tiempo, ya que a medianoche, Vigo habrá conseguido su objetivo de implantar su reinado del terror.

Una vez en el museo, «libby» romperá la cúpula con la antorcha y los Cazafantasmas descenderán por cuerdas hasta el interior del cuartel general de Vigo.

Si llegamos a este punto antes de las doce, encontraremos a Vigo paseando de un lado a otro y será una buena oportunidad para comenzar a debilitarlo con nuestro lanzador de protones. Al llegar la medianoche, el tirano se refugiará en la pintura donde ha permanecido durante siglos, y desde la que comenzará a lanzarnos bolas de fuego mortíferas que tendremos





El lodo negativo será recargado con energía positiva si acertamos con las melodías correctas.



El juego reproduce algunas escenas de la película.

Las fuerzas del mal están representadas por Vigo en un cuadro.

que esquivar continuamente. Si conseguimos debilitarlo lo suficiente, la cabeza de Vigo saldrá flotando desde la pintura en un último impulso maligno. En este instante, nuestro lanzador de protones se verá sustituido por el lanzador de lodo "tratado" con la sesión de música y cargado con energía positiva.

Si conseguimos esquivar las bolas de fuego que el malvado Vigo continúa lanzándonos y lo sometemos a una buena sesión de rayos, la pesadilla habrá terminado para la ciudad.

Algunos consejos prácticos

—Destruir a los fantasmas es muy difícil si disparamos de manera discontinua. El truco está en situar sobre ellos el rayo y acompañar sus desplazamientos sin dejar en ningún momento de hacerles blanco.

—Ojo con el termómetro que indica la temperatura de nuestro lanzador de protones. Si llega al máximo, el arma se queda inútil hasta que alcance una temperatura menor.

—Cuando vayamos a recoger una muestra de lodo, es mejor no probarla directamente en el compact. Si la dejamos allí y nos vamos a una misión de las que nos comunican por teléfono, cuando volvamos, uno de nuestros compañeros habrá localizado una de las músicas que no sirven, con lo que reduciremos nuestros viajes a la estación de Van Horne.

—En esta estación es más práctico ir sin ninguna vacilación directamente a por la muestra de lodo. Cualquier tiempo perdido posibilitará la aparición de fantasmas deseosos de mandarnos al hospital mental de Parkview.

—Cuando estemos dirigiendo a la estatua es muy importante en primer lugar orientarnos correctamente, y que en nuestro recorrido procuremos aplastar el mínimo posible de vehículos, ya que esto reduce considerablemente nuestra energía y el desplazamiento será cada vez más lento, con lo que la medianoche se nos vendrá encima.

—En nuestra lucha con Vigo será importante que el equipo de cuatro hombres esté completo, pues un solo contacto con las bolas de fuego que nos lanza será mortal.

—Vigo nos dispara orientándose por el lugar que ocupamos, por lo que es aconsejable hacerle un solo disparo y desplazarnos inmediatamente. De otra manera seremos un blanco fácil.

Nuestra opinión

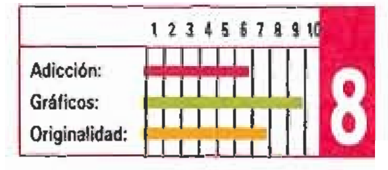
Es bastante espectacular la mezcla de imágenes digitalizadas con las pantallas del más genuino arcade en las que ejecutamos las misiones. La trama del juego está bien construida, pero a nuestro entender existe un excesivo intervalo de tiempo entre el paso de una pantalla a otra. Si no se cuenta con un disco duro, las esperas pueden resultar tan largas que terminen aburriendo.

Se echa en falta asimismo la posibilidad de grabar situaciones, puesto que volver a comenzar significa ver las mismas pantallas infinidad de veces, lo que unido a la lentitud de carga puede crispar nuestros nervios.

Dejando estas pegas aparte, los gráficos y colores están muy logrados y los efectos sonoros están perfectamente conseguidos.

«Cazafantasmas II» es pues un buen programa que podía haber sido mucho mejor de haberse conseguido un método más ágil de presentarnos las pantallas. ■

D. G. M.



Gráficos VGA en una gran aventura

LIVINGSTONE SUPONGO II

■ **OPERA SOFT**
■ **ATARI, AMIGA y PC**
■ **V. Comentada: PC**

Como excepción a la regla de que nunca segundas partes fueron buenas, Opera Soft nos presenta un «Livingstone Supongo II» en el que el «dos» parece querer significar que es el doble de bueno que su predecesor.

Es muy destacable que esta versión para PC cuente con la posibilidad de optar por gráficos VGA además de los consabidos Hércules, CGA y EGA, todo ello en un solo diskette, lo que convierte al programa en pionero en nuestro país en este aspecto.

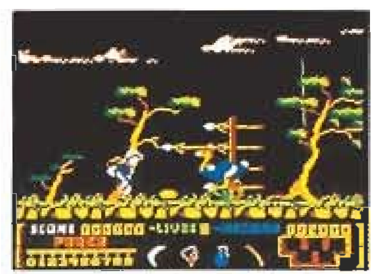
La temática del juego es similar a la de la primera parte, insistiendo nuestro amigo Henry Morton Stanley en la búsqueda del doctor Livingstone. Para nuestra aventura contamos con cuatro armas que son el látigo, la bomba, la pértiga y el boomerang. Cada uno de ellos usado en el lugar y momento adecuado nos permitirá salir airosos de las situaciones más difíciles. En la primera parte de las dos de que consta el programa partimos desde la sabana africana desde donde llegaremos al pozo de Krunam. En él tendremos que recoger las tablillas sagradas de la Diosa Dana que compondrán la clave para salir del templo sagrado de los Ujiji, cuidando siempre de que el malvado pulpo de un solo brazo no termine con nuestras vidas.

En la segunda, recorreremos las galerías de la mina de Kárul hasta localizar la salida al río Zambeze, desde donde llegaremos a la gran catarata, y de allí al poblado Ujiji y hasta nuestro explorador perdido.

Los simios (monos ladrones y gorilas) representan una auténtica pesadilla para conseguir nuestros propósitos, y como era de rigor, el águila aparecerá cuando menos lo esperemos para ponernos la cosa más complicada.

El juego está hecho con muy buen gusto en los gráficos y el movimiento, y tiene todos los ingredientes para los adictos a arcades morrocotudos. Imprescindible para terminarlo un dominio absoluto del arte del tecleo. ■

D.G.M.



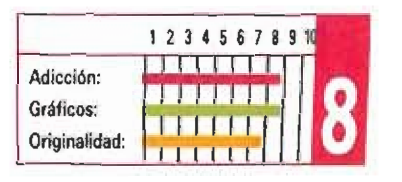
El aspecto más destacable de esta versión es la incorporación de la opción VGA.



Pese al tiempo transcurrido desde la aparición de la primera parte, han sabido actualizar el original.



Una vez más será la habilidad el único arma capaz de superar los obstáculos y dificultades.



Sherman M4

SHERMAN M4

■ LORICIELS ■ V. Comentada: PC

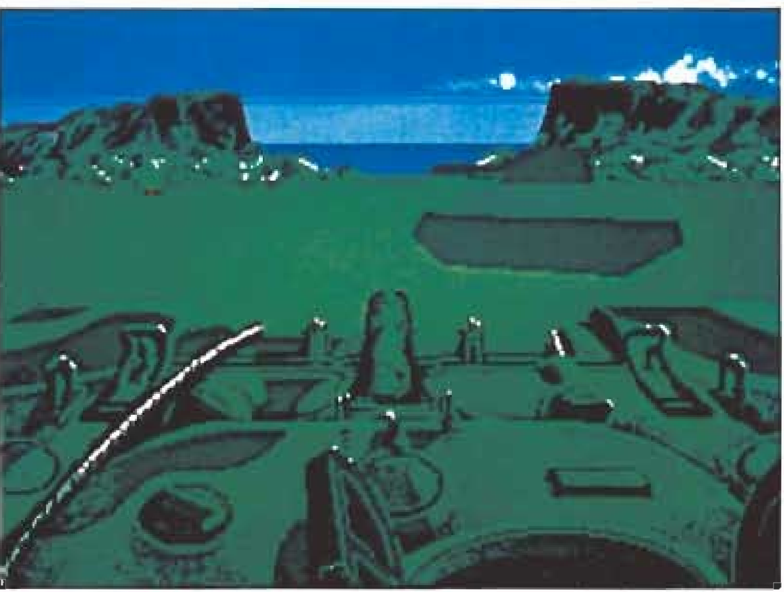
■ ATARI, AMIGA, PC

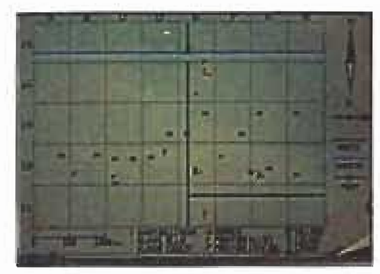
Si el Mariscal Rommel levantase la cabeza, seguramente tendría que descubrirse ante el enorme realismo de este simulador del famoso tanque Sherman M4. A lomos de este impresionante carro de combate, podremos emular a los héroes de las últimas guerras sin que tengamos que derramar ni una gota de sangre, lo cual es bastante positivo.


Dentro de cada campaña es posible seleccionar cinco misiones diferentes y modificar los parámetros del juego.


Podemos cambiar de vehículo en cualquier momento.


Los enemigos ocultos pueden localizarse con los prismáticos.


Podemos salir a la torreta del tanque para tener mayor ángulo de visión del terreno que debemos recorrer.


El ordenador puede controlar los vehículos que le indiquemos.


El realismo está garantizado gracias a los buenos efectos gráficos.

Con unos maravillosos gráficos tridimensionales a los que podemos acceder en modo VGA, después de la pantalla de presentación, se nos muestra un menú de opciones mediante el cual podemos, aparte de ver la consabida demo, contemplar nuestro carro, ver los de los enemigos con sus diferentes características, y por último elegir la campaña que queremos emprender de entre las tres disponibles, que son: El Desembarco de Normandía, La Ofensiva de las Ardenas y La Campaña del Desierto.

Las misiones

Dentro de cada campaña es posible seleccionar hasta cinco misiones diferentes, así como modificar los parámetros de las fuerzas aliadas o del enemigo, o también regular el nivel de realismo de la misión. Esto nos permite en un principio contar con munición y combustible infinitos, cruzar ríos poco profundos en los que no hace falta que localicemos un puente e incluso regular la movilidad del enemigo. Todo ello favorece el rápido control del juego para ir gradualmente aumentando la dificultad del mismo.

Ya inmersos en alguna misión, la pantalla desde la cual manejamos el tanque reproduce de manera muy original un par de manos enguantadas que controlando dos palancas se esfuerzan en seguir las órdenes que nosotros introducimos con los cursores de nuestro teclado. El efecto es más que convincente, como si de nuestras propias manos se tratase.

Desde aquí tenemos opción a la visión normal desde el interior de un tanque, con ella controlamos la brújula, fundamental para orientarnos en nuestros desplazamientos. Podemos utilizar unos prismáticos que nos permitirán, en más de una ocasión, descubrir algún enemigo oculto antes de llegar a una visión directa del mismo. Asimismo, es posible salir a la torreta del tanque y contemplar con un mayor ángulo el panorama.

Para orientarnos contamos con la inestimable posibilidad de acceder en cualquier momento a un mapa, el cual nos ofrece una completa información del desarrollo de la campaña. En él se nos muestran las bases enemigas o aliadas, los depósitos de reavituallamiento, poblaciones, bunkers, baterías de costa y demás puntos estratégicos, así como la situación de los vehículos amigos o enemigos.

Contamos además con un transmisor de radio que cuando sea necesario nos pondrá en comunicación con nuestro cuartel general, o con la artillería de apoyo a la que marcaremos el sector a atacar en el mapa.

Algunos consejos

—Destruir un puente evita que el enemigo nos siga al no poder pasar por él. En cualquier caso, para poder destruirlo, el control del tanque tenemos que llevarlo nosotros y nunca el ordenador en modo automático.

—Sólo podemos disparar cuando el Sherman está parado.

—Los Jeeps alcanzan velocidades casi dobles a las de los tanques, por lo que serán muy adecuados en misiones de reconocimiento o en grandes desplazamientos.

—La visión a través de los prismáticos nos permite localizar a enemigos que se encuentran a una distancia superior a lo que podemos ver en pantalla de visión normal, y cuyos disparos podrían destruirnos sin saber de donde proceden.

—Ojo con las minas distribuidas por algunas zonas del mapa.

—La bandera que ondea en cada campamento es indicativa de quien lo controla. Una vez destruidos los vehículos y bunkers enemigos, hemos de colisionar contra ella con lo que el campamento será capturado y pasará al bando aliado.

—Si nos desplazamos demasiado en alguna dirección, podemos salirnos de la zona recogida en el mapa, lo que hará imposible orientarnos para lograr alguna misión. Es, pues, muy recomendable consultar el mapa con relativa frecuencia.

Nuestra opinión

Indudablemente tenemos entre manos un magnífico programa que nos garantiza más de un buen rato de entretenimiento. La escala gradual de realismo que podemos ir aplicando lo hace apto desde para el aficionado a jugar sólo unos minutos, hasta para el militar jubilado que quiera recordar sus andanzas en carro de combate.

Los gráficos están realizados con gran realismo y el movimiento es bastante fiel a lo que debe ser el de un tanque real. Quizás algo que se podría añadir al programa sería algún detalle simpatico al acabar cada una de las misiones, pues se nos recompensa sólo con un escueto mensaje que nos comunica el fin de nuestra campaña. ■

D.G.M.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:
Gráficos:
Originalidad:

8

FIN DE AÑO INFORMATIZADO



Después del «cacao» que una enteradilla locutora organizó con las campanadas de fin de año, el ente televisivo estudia posibles soluciones informáticas para la retransmisión de tan signifitivo acto.

De momento, no está aún decidido si las investigaciones se centrarán en la construcción de un pequeño marcapasos cerebral que asista en sus funciones a las mencionadas locutoras —las chicas monas sí resultan, pero desde luego no creemos que vayan a ganar ningún Nobel— o simplemente en el diseño de un complejo sistema de inteligencia artificial con sintetizador de voz incluido que haga posible prescindir incluso de la utilización de personal humano —o casi— en la realización de este tipo de emisiones. En cualquier caso lo que sí parece haber quedado claro es que, de momento, se ha desestimado la iniciativa de otra lumbrera televisiva que propuso la creación de una especie de moviola que permitiera repetir las doce campanadas hasta que la locutora acertara a retransmitirlas correctamente (la de empachos de uvas que nos vamos a ahorrar). ■

¿Qué razones impulsan a las distribuidoras españolas a no comercializar las utilidades realizadas por sus compañías extranjeras?

¿Cuándo se solventarán las numerosas imprecisiones de que adolece la legislación española en todo lo relacionado con las cuestiones de índole informático?

¿Cómo es posible que un ordenador que ha despertado tanta expectación como es el «SAM» de Miles Gordon Technology no haya encontrado todavía distribuidor en nuestro país?

¿Porqué muchos de mejores libros informáticos editados fuera de nuestro país no son traducidos a nuestro idioma y sólo se pueden adquirir en la edición original?

Formidable La iniciativa emprendida por las distribuidoras españolas para que los juegos de sus compañías extranjeras, que de alguna forma utilicen textos en su desarrollo, sean traducidos a nuestro idioma, como está ocurriendo en los casos de Coktel Vision o Lucasfilm Games.

Lamentable Que desgraciadamente, por lo menos por el momento, dichas traducciones no estén brillando a la altura de la idea que las ha promovido, incluyendo numerosas incorrecciones que van desde la falta ortográfica a la defectuosa traslación de tecnicismos informáticos.

2002 Historias del Futuro

Intercambio provechoso

Ambigor, 10.00 horas, Tarl Marquand condujo su vehículo blindado a toda velocidad a través del abrupto terreno. Frente a él se extendían las primeras estribaciones de una cadena montañosa, y el piloto sonrió al contemplarlas, pues sabía que detrás de ellas se encontraba su salvación. ¿Keras? ¿Teras? En realidad, poco importaba el nombre de la ciudad; lo que le interesaba era que en ella podría despistar fácilmente a sus perseguidores. El tanque comenzó a ascender por la falda de la montaña mas, cuando estaba a punto de llegar a la cima, el motor zumbó desagradablemente y se detuvo. Tarl, que tenía experiencia en conducir todo tipo de vehículos, consiguió llevar el suyo con la fuerza de la inercia hasta un saliente del camino. Tras varios intentos de volverlo a poner en marcha salió de la cabina y, sentándose en una roca, observó la llanura que acababa de dejar atrás. Sus perseguidores eran ahora una nube de polvo en el horizonte y, a la velocidad que llevaban, tardarían como mucho una hora en alcanzarle. Sonrió irónicamente: tantas veces había escapado y ahora le iban a atrapar por un simple fallo mecánico. Aunque, bien pensado, llegar a la ciudad no habría sido la solución, pues desde allí no tenía ningún lugar a donde escapar: medio Universo le buscaba para juzgarle y el otro medio prefería verle muerto. Sin embargo tras reflexionar unos momentos su rostro se iluminó: quizá, después de todo, sí tenía un sitio a donde ir.

La Tierra, 20,30 horas.

Peter Franz entró en su domicilio y cerró de un portazo, derrumbándose acto seguido en el cómodo sillón de piel de su sala de estar. Se sentía mortalmente aburrido, cansado de la rutina diaria. Con indiferencia, comenzó a leer el periódico mas, de pronto, se levantó del sillón y corrió hacia su despacho. Acababa de recordar que el último vídeo-juego que había comprado, que se anunciaba como el más emocionante y realista de todos los tiempos, se encontraba aún en su mesa sin que lo hubiera probado. Rápidamente se dirigió hacia su carísimo ordenador de última generación, introdujo el disco en la unidad correspondiente y se sentó a esperar a que se cargara el programa. Mientras lo hacía, leyó por encima las instrucciones: «Nos encontramos en el planeta Ambigor, situado en un univero paralelo. (...) Como capitán de la Policía Estelar tu misión es destruir el vehículo blindado del fugitivo antes de que alcance la ciudad de Keris. De lo contrario no podrás acceder a la segunda fase...». En ese momento el ordenador dió la señal de carga finalizada y Peter olvidó las intrucciones para concentrarse en el juego.

Dos horas más tarde, Peter Franz dejó su joystick último modelo sobre la mesa y miró desalentado sobre la pantalla en la que, por enésima vez, aparecían las palabras GAME OVER en grandes letras rojas. Volvía a aburrirse, debido principalmente a que en todo el tiempo que llevaba jugando no había conseguido pasar de la primera fase. En general, el juego estaba bien: los gráficos y el sonido eran increíbles, el movimiento impecable... La dificultad estaba en controlar ese movimiento ya que, además del joystick, había que usar por lo menos otras doce teclas más, y observar indicadores de todo tipo. Naturalmente, pensó, todo sería diferente si, en lugar de utilizar el ordenador, pudiera «entrar» en la pantalla para conducir el tanque por sí mismo, pero eso era imposible.

—No, no lo es.

Peter se sobresaltó tanto que estuvo a punto de caerse de la silla.

—¿Hay alguien ahí?

—Sí, estoy yo. Mira a la pantalla.

Peter obedeció, y se quedó estupefacto. En su monitor había aparecido el rostro de un hombre, y algo le decía que aquello no formaba parte del juego. La voz continuaba hablando como si le conociera de toda la vida:

—Te decía que entrar en este universo no es imposible, aunque tendrías que seguir mis instrucciones al pie de la letra. Si estás de acuerdo contéstame, porque no tenemos mucho tiempo.

Sintiéndose un poco tonto, Peter consideró la proposición. Se trataba de entrar en una dimensión distinta, de vivir emociones y dejar de aburrirse mortalmente. Además, no tenía ni amigos ni familia, así que no perdería nada. La idea le parecía más tentadora a cada momento, así que respondió:

—Está bien, estoy de acuerdo. ¿Qué tengo que hacer?

—Bien, abre el ordenador y conecta el cable verde con...

La voz siguió hablando hasta que, diez minutos después, anunció que había terminado y le indicó que pulsara la tecla ENTER. Peter así lo hizo, y al instante se vio envuelto en un fogonazo de luz blanca. Cuando se apagó, Peter se encontró en el interior de un tanque igual al que aparecía en su monitor, aunque parecía haber una cierta diferencia que no lograba determinar.

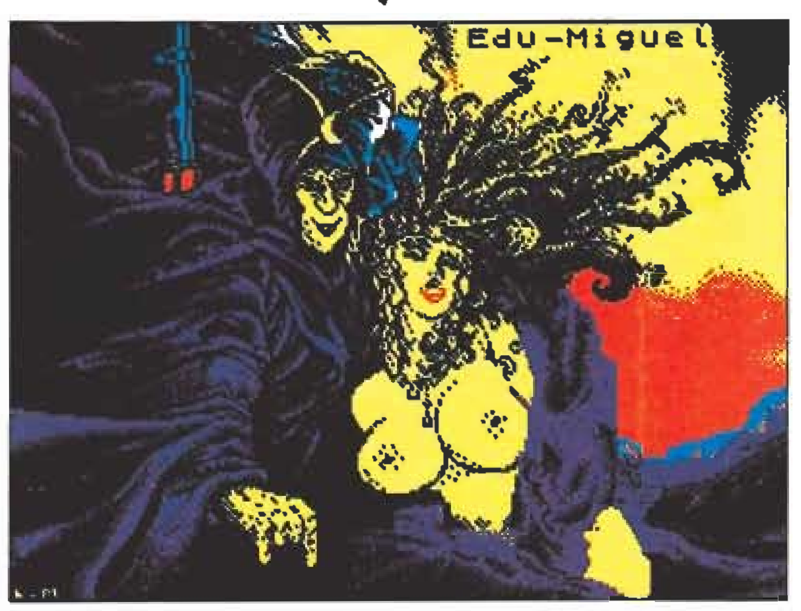
Al ojear el exterior a través del parabrisas se estremeció involuntariamente: al menos media docena de vehículos le rodeaban, apuntándole con sus cañones láser. Desesperado, intentó abrir la compuerta de salida, pero ya era demasiado tarde. Un segundo antes de volar en mil pedazos se dio cuenta de qué era lo que no encajaba: no se encontraba en un tanque de la Policía Estelar como el que pilotaba en su video-juego, sino en el del fugitivo que tenía que ser destruido a toda costa.

La Tierra, 22,45 horas.

El halo de luz blanca que le rodeaba desapareció y Tarl Marquand, todavía aturdido, miró a su alrededor. Se encontraba en una habitación amueblada con varias vitrinas llenas de lo que parecían ser libros (en su Universo no se usaban desde hacía un milenio), además de una silla acolchada y una mesa sobre la que había un modelo de ordenador bastante anticuado. Una parte del ordenador estaba desmontada y de ella salían multitud de cables conectados formando un complicado diseño. Riendo por lo bajo, Tarl Marquand se sentó en la butaca y se relajó. Efectivamente, aquél parecía ser un buen lugar para retirarse.

OLGA COLOMBO (MADRID)

La otra pantalla



Hacía ya algún tiempo que no desfilaba por esta artística sección alguna de esas bellas féminas que acostumbran a pasearse por las carátulas de los juegos españoles, especialmente en las realizadas por el genial y prolífico Alfonso Azpiri.

Afortunadamente, Edu y Miguel, de Barcelona, han decidido poner fin a esta situación y, tras quitar unos cuantos pixels de aquí y poner otros cuantos por allá, han dejado a la chica que aparecía en la carátula de «Tuareg» de esta guisa tan comprometida y sugerente. Claro que, quién sabe, a lo mejor es tan sólo un espejismo... ■

Busca las diferencias



Versión CGA.



Versión VGA.

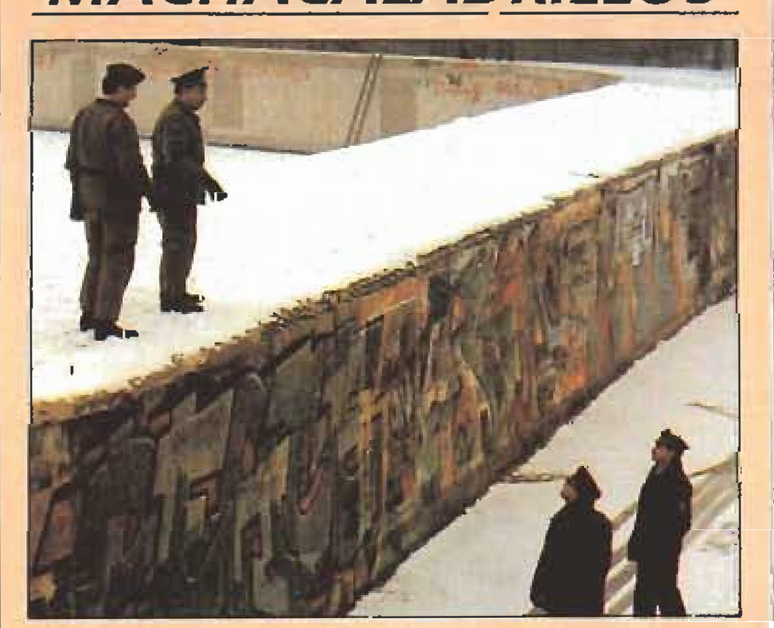


Versión EGA.

Por una vez y sin que sirva de precedente, vamos a prescindir del cariz mordaz que suele caracterizar esta sección para ofreceros una visión comparativa de las diferencias que marcan las tarjetas gráficas en los juegos creados para los ordenadores, compatibles.

Para ello hemos elegido la pantalla de presentación de «Livingstone Supongo II» de Opera, por ser precisamente el primer juego español que incorpora la posibilidad de utilizar una tarjeta VGA; como veis la comparación no ha podido dar resultado más llamativo ya que, si notables son ya de por si las diferencias entre la pantalla realizada en CGA (la que aparece en primer lugar) y la de la versión EGA (en segundo lugar), auténticamente abismales son las que se aprecian entre la versión VGA y la CGA. ■

BERLIN'S WALL: LO ÚLTIMO EN MACHACALADRILLOS



La compañía alemana Avispaten Soft acaba de hacer público el lanzamiento de su nuevo trabajo, un juego que llevará por nombre «Berlin's wall» y que no es otra cosa que un nuevo machaca-ladrillos inspirado en el acontecimiento histórico que más ha conmocionado últimamente a la opinión pública: la destrucción del muro que separaba las dos Alemanias.

El programa, que posee un total de 100 pantallas distintas, incorpora además en su desarrollo sorpresas tales como la aparición de campos minados que harán explotar la bola, refugiados políticos que correrán alocadamente por la pantalla y que tendremos que tratar de proteger, graciosos que se dedicarán a realizar pintadas en la pared de ladrillos y un sinfín de curiosidades que conseguirán complicarnos nuestra labor demoledora. ■

el HUMOR de Ventura & Nieto



RAMPAGE

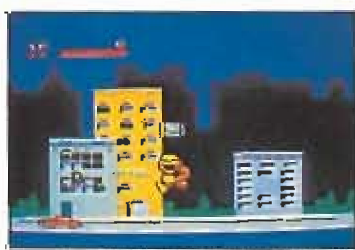


Demoler es un placer

Una vez más este título que nos llega para la consola Sega procede del mundo de las máquinas recreativas —en concreto fue creado por Bally Midway—, habiendo pasado con anterioridad por la mayoría de los ordenadores de 8 y 16 bits, sistemas en los que ofreció un desigual resultado.

El juego nos presenta a tres gigantescos monstruos, Ralph el Lobo, George el Gorila y Lizzy el Lagarto, que mano a mano —o garra a garra, según se mire— van a acometer con nuestra ayuda una impresionate labor de demolición: ni más ni menos que acabar con 10 de las más populosas ciudades americanas... así como suena, por una vez no vamos a ser ni los héroes ni los buenos de la película, sino que nuestro objetivo será destrozar edificios, pisotear transeuntes, derribar helicópteros a puñetazos y en general comportarnos, dentro de lo posible, como la perfectamente horrible y cruel criatura que somos.

En el programa puede participar un único jugador o bien dos simultáneamente, pudiendo en ambos casos todos los jugadores elegir previamente con cuál de los tres monstruos quieren participar, cosa no del todo irrelevante, ya que cada uno de ellos posee sus propias características: Ralph, por ejemplo, tiene unos auténticos puños de acero con un terrible poder de demolición, George, por su parte, es un consumado escalador, mientras que Lizzy es el más veloz de los tres a la hora de poner pies en polvorosa.


Nuestro objetivo es derribar los edificios y los helicópteros.



Podemos escoger el personaje entre los tres presentados.

Cada uno de los monstruos tiene su propia barra de energía que se irá agotando cuando recibamos impactos de los disparos de nuestros enemigos, caigamos al suelo junto con un edificio que se derrumba e incluso seamos golpeados sin querer por alguno de nuestros compañeros de faena. En cualquier caso, disponemos de la posibilidad de reponer parte de esta energía engullendo los alimentos que aleatoriamente encontraremos repartidos en las ruinas de los edificios que vayamos destruyendo.

Técnicamente el juego ofrece un buen panorama, destacando especialmente el cuidado que se ha puesto en el diseño de los tres monstruos protagonistas, así como en todo lo referente a los aspectos sonoros y a los movimientos, lo cual unido al propio desarrollo y argumento del programa —sin duda de lo más curioso que hemos tenido oportunidad de ver— y al hecho de que existan un total de cincuenta niveles diferentes —cada ciudad está dividida en diez fases— hacen que, en definitiva, esta versión Sega de «Rampage» sea un arcade realmente divertido y adictivo. ■

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

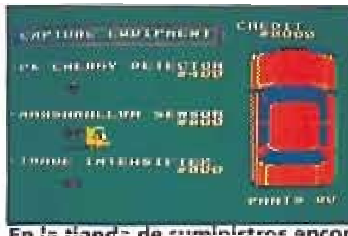
GHOSTBUSTERS

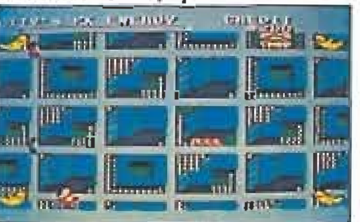
A la caza del fantasma

Como los más veteranos en este mundo recordaréis, «Ghostbusters» supuso en su día una pequeña revolución dentro del mundo del video-juego, ya que con su edición Activision, la creadora del juego original, prácticamente abrió las puertas a un mercado que hoy ya todos conocemos de sobra: el mundo de las licencias.

El juego, como sabréis, está inspirado en la primera parte del film cuya continuación se encuentra ahora mismo en cartel en medio mundo y reproduce bastante fielmente su propio desarrollo. Nuestra misión consiste en hacernos cargo del equipo de los Cazafantasmas para intentar expulsar de la ciudad el auténtico ejército de espectros que comandados por el perverso Gorza están haciendo de las suyas a lo ancho y largo de todas las calles.

Nuestro primer cometido —de vital importancia para el desarrollo del juego— consiste en comprar nuestro vehículo y equiparlo adecuadamente, para lo cual disponemos de la nada despreciable cifra de 10.000 dólares. Desgraciadamente los equipos más sofisticados —y por tanto los más útiles— tienen unos precios exorbitantes por lo que, en principio, no estarán a nuestro alcance; en cualquier caso es imprescindible que aprendamos rápidamente a diferenciar cuáles de los objetos que se nos ofrecen nos van a resulta útiles y cuáles no, con el fin de no malgastar nuestros fondos.

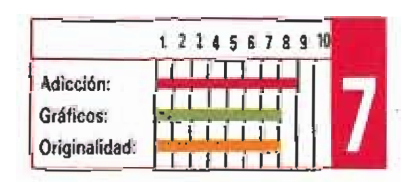

En la tienda de suministros encontraremos los equipos.


«Ghostbusters» consta de cuatro fases que constituyen cuatro subjuegos.

Una vez que el juego comience nos encontraremos frente a un mapa de la ciudad vista desde arriba en la que encontraremos informaciones de gran utilidad como la situación exacta de nuestro vehículo —reflejada por un logo de los Ghostbusters—, la ubicación de nuestro cuartel general y de la tienda de suministros —lugares ambos que deberemos frecuentar a lo largo del juego—, y los edificios que se encuentran tomados por los fantasmas, que aparecerán parpadeando.

A medida que avancemos en el juego descubriremos que en su desarrollo podemos hacer frente a un total de cuatro situciones diferentes que constituyen por si solas un pequeño subjuego, destacando por propio peso la escena en que nos tendremos que enfrentar con el propio Gorza.

Si al propio interés del juego se le añade que todos sus aspectos técnicos ofrecen un nivel más que bueno lo que en definitiva nos queda es un arcade que si bien resulta bastante complejo ofrece un grado de adicción insuperable. ■



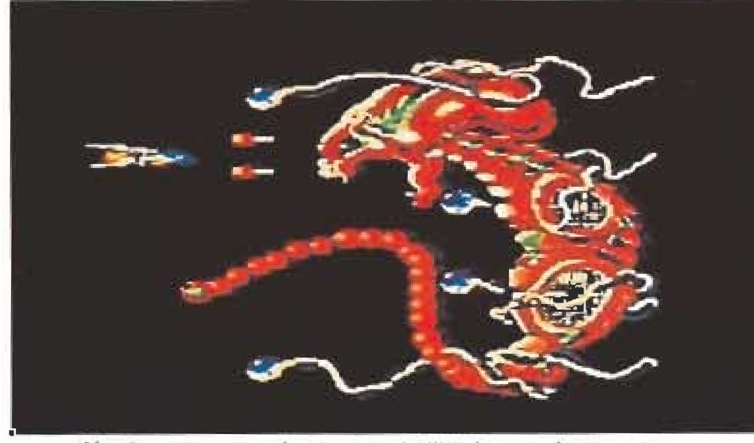
R-TYPE

Leyenda viviente

A todos los aficionados al género de los masacramarcianos el nombre de «R-Type» les sonará a auténtica leyenda viviente, cosa nada de extrañar si tenemos en cuenta que desde el mismísimo día en que Irem Corp lanzó al mercado la máquina original ésta se ganó adeptos —e imitadores— a cientos.

Sin embargo, curiosamente el juego en sus planteamientos no es precisamente un prodigio de originalidad, ya que a grandes rasgos su desarrollo está dentro del genuino estilo que marcara en su día otra máquina no menos legendaria, como es «Nemesis». Esto equivale a decir que lo que vamos a encontrarnos es un clásico arcade espacial de scroll horizontal en el que los enemigos nos atacarán en sucesivas oleadas.

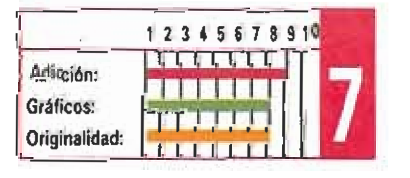
El argumento nos habla de una historia que, sin duda, no os resultará del todo desconocida: la Tierra se encuentra a punto de ser invadida por una belicosa raza alienígena, las criaturas del Imperio Bydo, y cómo no, la única esperanza de salvación que le queda a la humanidad es que aparezca un piloto lo suficientemente intrépido y hábil como para ponerse a los mandos del prototipo espacial R-9, el arma secreta creada en previsión de una situación como la que se acaba de producir.


La versión Sega presenta bastantes similitudes con la máquina.

En principio encontraremos nuestra nave equipada con un único cañón láser, cuya fuerza de disparo podemos, eso sí, controlar manteniendo pulsado durante más o menos tiempo el botón de fuego, pero a medida que avancemos en el juego descubriremos que al eliminar ciertos enemigos estos liberarán equipamentos extras que aumentarán la capacidad de combate de nuestra R-9.

Comenzamos la misión con tres vidas, algo en principio bastante insuficiente para intentar completar los ocho niveles que componen el juego, pero por lo menos contamos con la posibilidad de hacer uso de varios créditos que nos permitirán continuar la partida en el punto en que la hubiésemos dejado.

Esta versión Sega de «R-Type» es técnicamente una de las mejores que hemos tenido oportunidad de contemplar, con coloristas gráficos bien diseñados, rápidos movimientos, y un excelente nivel sonoro, si bien por encima de todo destaca su gran poder de adicción. ■



CAPITÁN

Negros presagios cubren como densos nubarrones la mente del héroe. Desde el lecho de su celda solitaria, el capitán Trueno no puede dejar de dar vueltas a la misteriosa carta que acaba de recibir que le informa de la desaparición de su amada.



Sobre sus turbulentos pensamientos la imagen de Sigrid, su sonrisa, su dorada cabellera, flotan como fantasmas que se difuminan sobre la niebla. La vida resulta inútil e insignificante cuando las distancias son tan inmensas y el peso de la angustia se hace tan grande como el de una losa.

Preliminares

Advertido por la carta enviada por el abad Estanislao de Castiglione —un viejo amigo del capitán—, nuestro héroe se traslada junto con sus inseparables Crispín y Goliath al monasterio en el que reside el abad en busca de noticias sobre el paradero de Sigrid. Sin embargo, oscuros y desconocidos poderes han transformado al abad en un gigantesco monstruo y el capitán deberá acabar con su maleficio para poder obtener su ayuda.

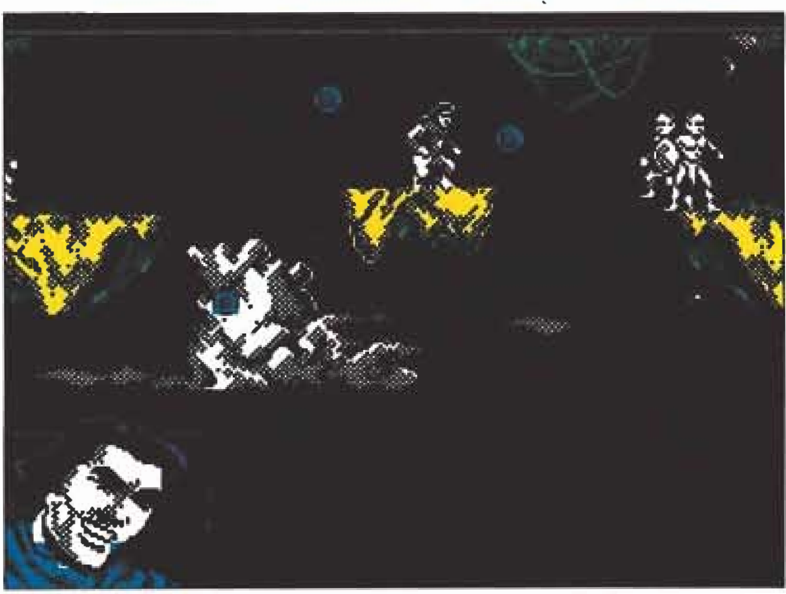
El jugador controla a los tres personajes aunque nunca simultáneamente, ya que existen tres teclas destinadas a seleccionar el personaje que deseamos utilizar. El capitán Trueno es probablemente el que emplearemos con más frecuencia, pues su fortaleza y capacidad de lucha con la espada lo hacen especialmente eficiente en el combate con los diversos enemigos que pueblan el monasterio. Crispín no puede utilizar ningún arma pero, por el contrario, sabe trepar por las cuerdas y caminar agachado para superar los pasillos más estrechos, por lo que deberemos seleccionarle siempre que debamos realizar cualquiera de estas dos acciones. Goliath es fuerte pero torpe, por lo que carece totalmente de la capacidad de moverse. Sin embargo puede realizar grandes saltos que harán retumbar la habitación en la que se encuentre y posiblemente hagan caer ciertos obstáculos o destruyan los enemigos presentes en ella. A efectos prácticos los tres personajes se consideran como un único protagonista que dispone de cinco vidas y 99 unidades de energía para cada una de las vidas. El contacto con los enemigos supone una disminución variable de energía, mientras que si caemos a los lagos de lodo situados en las cloacas o somos aplastados por el monstruo perderemos una vida completa.

Los peligrosos enemigos que pueblan los parajes del monasterio pueden dividirse en varias categorías. Los *gump* son unas deformes criaturas verdosas con apariencia de bufones que pueden saltar y cambiar repentinamente de dirección. Los *darrigs* son los fieros perros que habitan en los pasillos cercanos a las almenas del monasterio y saltan sobre los intrusos que encuentran en su camino. Los *spiders* son grandes y repulsivas arañas de largas y peludas patas que no desaparecerán hasta recibir dos impactos. Los *bigs rats*, desagradables ratas gigantes, trepan por las paredes de los túneles interiores del monasterio. Acostumbradas a la húmeda oscuridad de dichos túneles son prácticamente ciegas y sólo pueden localizarse escuchando tus movimientos, por lo que serán incapaces de detectarte si permaneces inmóvil mientras pasan a tu lado. Los *óseos*, esqueletos de antiguos aventureros muertos, permanecen sentados e inmóviles en el suelo de ciertas habitaciones hasta que un súbito impulso les hace levantarse y ata-

Al destruir a cualquier enemigo aparecerán en pantalla unas monedas que podemos recoger.

El capitán Trueno, Crispín y Goliath se dirigirán al monasterio para averiguar el paradero de Sigrid.

TRUENO


El jugador deberá escoger el personaje que considere adecuado para resolver cada situación.


Las monedas conseguidas pueden ser intercambiadas por interesantes ventajas como vidas extras o más poder de disparo.


Goliath provocará con sus saltos la desaparición de los enemigos de la pantalla en la que se encuentre.


Crispín no sabe utilizar ningún arma pero sabe trepar con increíble agilidad y destreza.

Corazón guerrero

car a nuestro personaje. Ya están muertos, por lo que las armas resultan inútiles contra ellos. Finalmente las pompas y los espíritus que surgen de ellas aparecen en las cloacas del monasterio, zonas en las que se acumulan grandes cantidades de desperdicios formando peligrosos lagos en los que una caída supondría la muerte instantánea de nuestro personaje.

Al destruir a cualquier enemigo aparecerán brevemente en pantalla unas monedas que podemos recoger antes de que se desvanezcan. Se trata de unos talentos que quedarán almacenados en un marcador situado en la parte superior de la pantalla. Pulsando la tecla de pausa accedemos a un pequeño menú en el que, si disponemos de la


Una gran variedad de peligrosos enemigos pueblan los parajes del monasterio, acosando a nuestros protagonistas.

cantidad de talentos necesaria, podemos obtener interesantes ventajas tales como una vida extra, reponer completamente la energía o incrementar el poder de disparo de la espada mágica si disponemos de ella. Para seleccionar una de estas ventajas se apunta a su icono y se pulsa fuego, seleccionando el icono de continuar para abandonar este menú y volver al juego.

Aventura en el Monasterio

El Capitán Trueno hace su aparición en el jardín del monasterio, siendo atacado por varios gumps. Tras dirigirse hacia la derecha debe activar una palanca que hará aparecer una cuerda en una pantalla anterior.

Crispín trepa por la cuerda hasta el piso superior donde es atacado primero por los darrigs y luego por los enormes spiders, estos últimos cuando llegue a las almenas. Caminando constantemente hacia la izquierda Crispín debe trepar por una cuerda que le permitirá acceder a una gran campana que, al ser tocada, abre la puerta que se encontraba junto a las almenas.

Sobrepasada dicha puerta, Crispín activará una nueva palanca que hace desaparecer una trampilla colocada en el suelo permitiéndole descender por una nueva cuerda. Evitando el contacto con las peligrosas ratas gigantes, Crispín será el único personaje capaz de atravesar el estrecho túnel que conduce al ansiado diamante.

Tras recogerlo, Crispín deberá subir de nuevo para observar que se ha abierto un pasaje que le conducirá a una extraña cámara en la que se encuentra una especie de pedestal sobre un pequeño lago artificial. En el preciso momento en el que Crispín salte hacia el pedestal para depositar en él el diamante, comenzará a bajar una barrera, teniendo el tiempo justo para regresar al lateral izquierdo de la pantalla antes de que la barrera caiga completamente y le aprisione. Esta escena debe ser realizada necesariamente por el más joven del grupo, pues el mayor tamaño del capitán y de Goliath les impediría superar sin problemas la barrera.

Tras colocar el diamante se abrirá un nuevo camino en la pantalla más profunda de las exploradas hasta ahora. Tres pantallas hacia la izquierda, un muro impide el acceso a la siguiente habitación, muro que puede ser fácilmente destruido con uno de los temibles saltos de Goliath. Crispín trepará por un nuevo túnel plagado de ratas y, una vez arriba, el capitán será el único capaz de coger la espada mágica custodiada por un óseo.

Tras retroceder todo este camino observamos que en la pantalla que hasta el momento era la más profunda se ha abierto un acceso hacia los sótanos del monasterio. Una vez abajo caminamos hacia la izquierda evitando hábilmente los lagos de maloliente lodo de los cuales surgen diabólicos espíritus hasta llegar a una pantalla en la que Goliath deberá derribar un nuevo muro similar al anterior. Sin embargo, entre el fragor de las rocas que se desmoronan hace fugaz aparición una gigantesca cabeza. El capitán Trueno camina hacia la izquierda para enfrentarse en un combate mortal con el diabólico monstruo en que ha sido convertido su buen amigo el abad.

Una vez en la pantalla del monstruo es imposible retroceder. En primer lugar, y dado que el engendro avanza un cor-

CAPITÁN

Mapa

to trecho hacia la derecha periódicamente y acabará por aplastarnos cuando llegue al extremo derecho de la habitación, es preciso disparar repetidamente contra su vientre hasta que consigamos hacerle retroceder. En este momento, seguro ya de que no va a ser pisoteado, el capitán puede ahora afinar sus disparos para intentar acertar en la cabeza de la bestia en los breves instantes en los que la criatura agacha su largo cuello y hace que su cabeza quede al alcance de la espada mágica del capitán. Cuando la barra horizontal que señala la energía del monstruo se agote completamente el amorfo engendro desaparecerá, quedando así libre el abad del maleficio que lo aprisionaba.

Agradecido, el abad informa al capitán del motivo principal de su carta, que no es otro que decirle que Sigrid fue conducida por sus raptores a través de un pasadizo, al que sólo puede accederse por el monasterio. Crispín debe trepar por un largo túnel bastante mayor que los anteriores hasta llegar a través de la boca de un pozo a un nuevo jardín, en el que los últimos enemigos intentan desesperadamente poner punto final a nuestra aventura. Burlando todos los ataques, el capitán cruza una última puerta y somos de nuevo trasladados a la realidad. Nuestro ordenador nos recuerda que todo ha sido un mágico sueño de bytes y que debemos apuntar la inevitable clave de acceso: 141084.

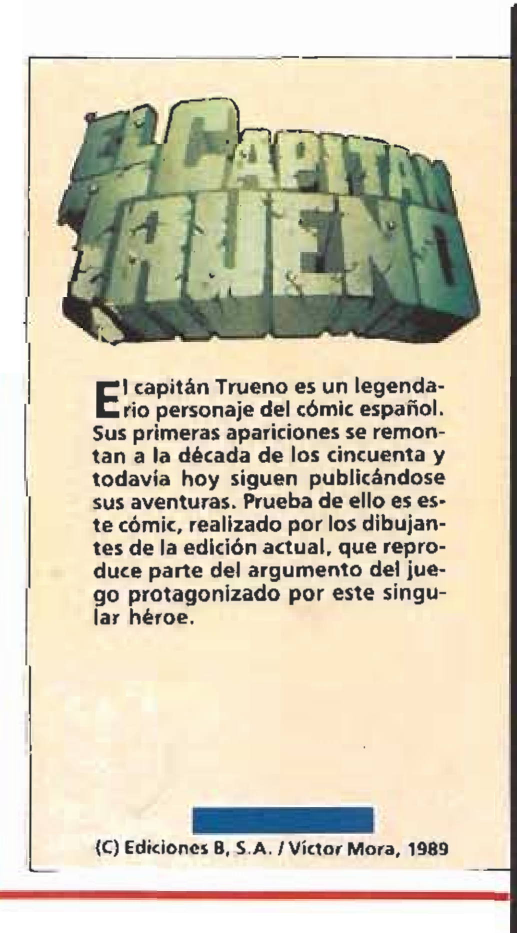
Cuestión de talentos

A diferencia de la primera fase, en la que la pura acción se combinaba con unas gotas de videoaventura, esta segunda parte es un frenético arcade de scroll horizontal en el que poner a prueba nuestra habilida. A lo largo de cuatro etapas similares deberemos caminar constantemente hacia la derecha, saltando entre plataformas y cuerdas, eliminando a cuantos enemigos encontremos a nuestro paso.

Sin embargo, algunos elementos son casi idénticos a los de la primera fase. Es posible recoger unos pequeños talentos al eliminar a los enemigos, los cuales no pueden ser intercambiados por ayudas adicionales sino que se convierten en puntos al final de cada etapa. En dicho momento se obtendrá una bonificación de 10.000 puntos por cada unidad de energía restante y 100 por cada talento, pero además conseguirás reponer la energía al máximo si posees más de 2.000 talentos y una vida extra si pasas de los 5.000.

Por otro lado Crispín sigue siendo el único personaje capaz de trepar por las cuerdas, por lo que será imprescindible seleccionarlo incluso en pleno salto cuando estemos a punto de alcanzar una cuerda, ya que el capitán es incapaz de agarrarse a ellas.





El capitán Trueno es un legendario personaje del cómic español. Sus primeras apariciones se remontan a la década de los cincuenta y todavia hoy siguen publicándose sus aventuras. Prueba de ello es este cómic, realizado por los dibujantes de la edición actual, que reproduce parte del argumento del juego protagonizado por este singular héroe.





TRUENO

Fase 1

guerrero

Goliath será de gran ayuda, en ciertas ocasiones, porque su temido salto destruye a todos los enemigos presentes en la pantalla. Disponemos de tres vidas y 99 unidades de energía por cada vida, perdiéndose una vida completa cada vez que caigamos a las turbulentas aguas que se encuentran bajo las plataformas.

Aunque con diferentes decorados las cuatro etapas de esta segunda fase son bastante similares. En la primera nuestros personajes se enfrentarán con los hixos, fieros guardianes armados con boomerangs, mientras que en la segunda estos mismos enemigos se combinan con peligrosas plantas carnívoras que hacen aparición supendidas del techo en lugares concretos del recorrido. En la tercera avanzas por zonas habitadas por ejércitos de murciélagos y estatuas que lanzan fuego. Y finalmente en la cuarta y última comienzan a caer cráneos humanos que ruedan por el suelo de las plataformas y hacen su aparición los mortíferos guardianes que custodian a Sigrid, grandes orangutanes que intentan interceptar el camino del capitán y necesitan gran cantidad de impactos para ser eliminados.

Finalizada la misión unos inocentes corazones corren un tupido velo sobre el reencuentro de los enamorados y tras una bonificación de cinco millones de puntos (que no son nada comparados con el amor de una mujer) la aventura comienza de nuevo con una mayor rapidez de movimientos y por tanto mayor nivel de dificultad. ■

P.J.R.





TUSKER



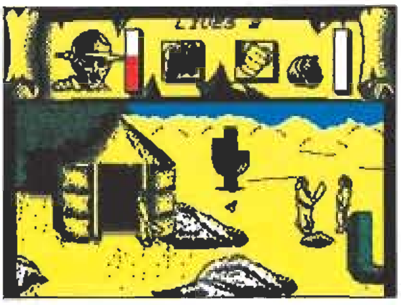
Todos necesitamos una ambición, un sueño que guíe nuestras vidas. Para algunos estos deseos se convierten en obsesiones hasta el punto de hacerles perder la noción del tiempo y la realidad. El sueño de tu padre, encontrar el mítico cementerio de los elefantes, parecía haber muerto con él ese aciago día en el que, las tristes noticias procedentes del corazón de África, te informaron de su desaparición en una de sus muchas exploraciones por el continente negro.

Tras los primeros días de incontrolable dolor llegó el momento de sobreponerse a la terrible pérdida y, con la mente más despejada, hacer un cuidadoso inventario de los recuerdos y pertenencias de tu padre. Pasaron dos años en los que concentraste tus esfuerzos en recomponer su diario, recogiendo los fragmentos dispersos por varios cuadernos y hojas sueltas. Cuando el trabajo se dio por concluido y llegaste a la firme convicción de haber recopilado todos los textos escritos por tu padre, a lo largo de su intensa vida de exploración, sentiste una nueva y secreta emoción al tener entre tus manos un documento al que se te había prohibido repetidamente acceder en tus años de juventud.

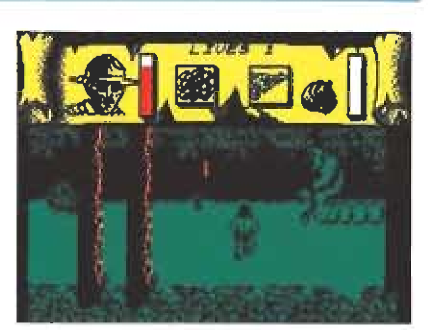
Ante tus ojos desfilaron páginas escritas con una letra rápida y menuda entre las que se intercalaban algunos mapas y esquemas. La detallada lectura de esas líneas te permitió profundizar, por fin, en algunos de los más escondidos deseos de ese hombre fascinante que siempre supo rodear su vida de un halo de misterio, y dicha lectura no ofrecía dudas. Todos los viajes realizados a Africa con propósitos teóricamente arqueológicos habían ocultado una intensa investigación con el fin de localizar el cementerio de los elefantes, un lugar mítico descrito por numerosas leyendas indígenas al que los viejos elefantes se retiraban a morir, un lugar en el que debía encontrarse un tesoro en colmillos de marfil de incalculable valor.

Cada viaje siempre conducía a un nuevo fracaso, pero el cerco se estaba estrechando y las pesquisas de tu padre parecían acercarse a un punto concreto. Al final del diario, junto a las anotaciones sobre ese último viaje del que nunca regresó, faltaban dos páginas arrancadas que al parecer fueron los únicos documentos que tu padre llevó en su definitiva aventura. Las palabras incompletas encontradas en los fragmentos de papel te conducen a una rápida investigación en los mapas del continente africano que desemboca en un único lugar posible: Nyahururu.

Con el mapa aún en tus manos, una nueva y extraña sensación parece dominar tus pensamientos. La secreta convicción de haber accedido al conocimiento no sólo de los deseos de tu padre, sino también del lugar donde comenzó la aventura en la que pondría fin a su vida, te conduce a la adquisición de una especie de derecho sobrenatural sobre su vida y su obra. Inundado de esa savia joven e intensa que, sin duda, debió guiar a tu padre a lo largo de su infructuosa vida de explorador, tomas la firme decisión de continuar su tarea. Pese a tus escasos conocimientos sobre la zona y pese a contar con un equipo totalmente insuficiente partes hacia el fascinante continente negro con la difusa, pero firme convicción, de que el sueño de tu padre se ha convertido en tu destino.



El juego consta de tres escenarios diferentes plagados de enigmas.



Nuestro personaje comienza la aventura armado con sus puños.

Preliminares

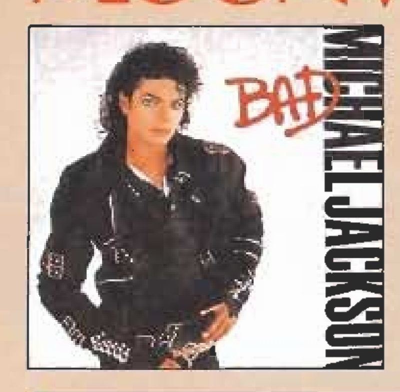
«Tusker» es una compleja videoaventura en la que nuestro protagonista recorrerá tres escenarios diferentes en su búsqueda del mítico cementerio de los elefantes, donde le espera la riqueza y la gloria que su padre nunca pudo alcanzar. Cada uno de los escenarios está compuesto por un número relativamente reducido de pantallas en las que, sin embargo, se presentan al jugador una serie de problemas ante los cuales será preciso poner en marcha todo nuestro ingenio para hacer correcto uso de los objetos disponibles.

Nuestro personaje cuenta con tres vidas y dos barras verticales en pantalla. La situada a la izquierda marca su energía, la cual se irá gastando ante el ataque de los diversos enemigos. La situada a la derecha, sin embargo, refleja la cantidad de agua disponible en la cantimplora, por lo que dicho marcador carecerá de utilidad hasta que no haya sido recogido dicho objeto. El agua de la cantimplora puede utilizarse para reponer parte de la energía perdida, tal como explicaremos más adelante. Ambas magnitudes,energía y agua, se reponen a sus valores máximos cada vez que perdemos una vida.

Los dos gráficos que inicialmente contienen la imagen de un puño cerrado hacen referencia respectivamente al objeto y arma actualmente seleccionados. Aunque nuestro personaje comienza el juego con las manos vacías puede recoger diversos objetos dispersos por los escenarios o en poder de otros personajes, los cuales serán tratados como objetos o armas en función de su naturaleza y quedarán almacenados en el recuadro correspondiente. No hay límite ▶

CONCURSO

MOONWALKER





RELACIÓN DE PREMIADOS

AMAYA MARTIN-**VALLADOLID**
DAVID MOREMO-**CADIZ**
SUSANA VAQUERIZO-**MADRID**
JUAN CARLOS SAINZ-**VIZCAYA**
JESUS SABARET-**BARCELONA**
RICARDO CIRIA-**MADRID**
JOSE IGNACIO ANDRES-**MADRID**
JOSE LUIS ALVAREZ-**MADRID**
OLATZ ETXANIZ-**VIZCAYA**
ALBERTO GOMEZ-**BARCELONA**
GONZALO TORRES-**MADRID**
IVAN SANCHEZ-**BARCELONA**
MIKEL CARMEN-**BARCELONA**
GONZALO NUNEZ-**MADRID**
EUGENIO PACHECO-**MADRID**
SUSANA VILLACRECES-**BARCELONA**
FRANCISCO J.PEREZ-**MADRID**
M.JESUS COTELO-**ASTURIAS**
CALIFATA PERFECTA-**MADRID**
ALBERTO CASTILLO-**MADRID**
RUBEN LECHUGA-**MADRID**
JOSE C. GONZALEZ-**CANTABRIA**
MIGUEL A.HOLGUIN-**GUIPUZCOA**
ALEJANDRO SERRANO-**MADRID**
M.DOLORES LOPEZ-**VALENCIA**
JUAN P.BOLUOBA-**MADRID**
MIGUEL A.SOLER-**MADRID**
MONICA AGUIRRE-**MADRID**
ANA M.LOPEZ-**BARCELONA**
LETICIA NAVARRO-**MADRID**
MAURO ANTOLIN-**BARCELONA**
ALFONSO LOZOYA-**MURCIA**
MIGUEL A.MORENO-**JAEN**
JAIME TUGAS-**BARCELONA**
PATRICIA ROMAN-**LA CORUÑA**
DAVID RODRIGUEZ-**MADRID**
JUAN A.MARQUEZ-**MALAGA**
JUAN M.ALVAREZ-**BARCELONA**
OSCAR ALEGRE-**MADRID**
JOSE M.LOPEZ-**MADRID**
LUÍS VEGAS-**MADRID**
JORDI PORTA-**BARCELONA**
EMMA OYARZABAL-**GUIPUZCOA**
LUCIA M.ARRAR-**MURCIA**
JUAN I.GARCIA-**BARCELONA**
RICARDO PEINADO-**AVILA**
JUAN F.LOPEZ-**ALMERIA**
ROBERTO FERNANDEZ-**MADRID**
SONIA ABELLA-**BARCELONA**
MIGUEL A.COLILLAS-**LERIDA**
JOSEP M.LARI-**BARCELONA**
JUAN L.SIMO-**BARCELONA**
LUIS AYALA-**MALAGA**
ABEL FERNANDEZ-**ALICANTE**
OSCAR MARTINEZ-**VALENCIA**
FLORENCIO U.GARCIA-**MADRID**
AGAPITO MORAL-**BALEARES**
ROBERTO LAR-**CADIZ**
ALBERTO BEJARENO-**MADRID**
LOURDES MELERO-**ALICANTE**
MANUEL ROMERO-**MADRID**
FRANCISCO J.SANCHEZ-**SEVILLA**
SONIA GARCIA-**BARCELONA**
CARLOS MARTINEZ-**BARCELONA**
FRANCISCO J.MORILLO-**ZARAGOZA**

CONCURSO

SHINOBI

RELACIÓN DE PREMIADOS

JAVIER GARRIDO-**MADRID**
JOSE TORRES-**ALBACETE**
FRANCISCO J.GARCIA-**VIZCAYA**
ANGEL ARRATE-**MADRID**
BENITO DE LA FUENTE-**MADRID**
IVAN GORDO-**ZARAGOZA**
PEDRO AZNAR-**ALICANTE**
JESUS IGLESIAS-**MADRID**
DAVID PERDIGONEZ-**CADIZ**
LUIS A.GONZALEZ-**ASTURIAS**
OSCAR D.ESCO-**ZARAGOZA**
DAVID BERRUEZO-**MADRID**
J.CARLOS GUAJARDO-**ZARAGOZA**
JAVIER TABERNERO-**MADRID**
LUIS M.DE DIEGO-**MADRID**
RAFAEL VICO-**VALENCIA**
ALAYN ARROYO-**VALENCIA**
JULIAN PASCUAL-**MADRID**
SERGIO GOMEZ-**VALENCIA**
JOSE M.OREJON-**VALENCIA**
DIEGO BENEDICTO-**ZARAGOZA**
OSCAR CASADO-**VALLADOLID**
LUIS E.LOPEZ-**VALENCIA**
FRANCISCO GRANADOS-**MALAGA**
ABEL BAQUERO-**CASTELLON**
JAIME RAMON-**MADRID**
ANA GRANADOS-**BARCELONA**
OSCAR VARA-**ZAMORA**
MANUEL MARCOS-**BARCELONA**
MIGUEL A.MARTIN-**BADAJOZ**
SERGIO CASTEJON-**BARCELONA**
LUIS MARQUEZ-**VALENCIA**
JOSE FCO.ABIZ-**VALENCIA**
ANTONIO FALCON-**ZARAGOZA**
DAVID LARA-**BARCELONA**
HECTOR GARNICA-**BARCELONA**
FERNANDO CAMPO-**CIUDAD REAL**
ANTONIO J.FONTANA-**VALENCIA**
JORGE FREITAS-**ASTURIAS**
KENNETH FALCO-**BARCELONA**



TUSKER

en la recogida de objetos y podemos recorrer ambos inventarios pulsando las teclas 1 y 2. Solamente el cuchillo, el machete y la pistola son tratados como armas, mientras que el resto de los elementos de juego son tratados como objetos y aparecerán por tanto en el gráfico de la izquierda. Cada nuevo objeto recogido pasa automáticamente a quedar seleccionado.

Tusker, el buscador de colmillos, cuenta con diversas posibilidades de ataque. Aunque comienza la aventura con la única ayuda de sus puños, podrá hacer uso de las diversas armas desperdigadas por la primera fase que incrementarán notablemente su capacidad de lucha. El caso de la pistola es bastante especial, pues para poder hacer uso de ella es necesario previamente haber encontrado un paquete de balas que proporciona únicamente 32 disparos. Por ello, y dado que en un punto concreto de la última fase resulta imprescindible utilizar la pistola, os recomendamos racionar las balas y emplearlas en ocasiones realmente excepcionales.

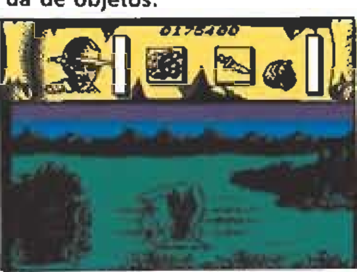
Primera fase: el desierto

Las diez pantallas que forman la superficie del desierto están conectadas lateralmente y defendidas tanto por fieros tuaregs como por remolinos formados por los fuertes vientos que se deslizan entre las dunas. Es precisamente en esta cadena de pantallas donde se encuentran algunos de los objetos más importantes del juego: cantimplora, frasco de ácido, pistola, balas y cuchillo. Una vez tengas la cantimplora en tu poder la barra vertical de la derecha del panel alcanzará su valor máximo y será posible utilizar la cantimplora (pulsando fuego teniendo dicho objeto seleccionado en el gráfico de la izquierda) para perder parte de la reserva de agua en beneficio de un incremento del nivel de energía. Las balas se encuentran en una pantalla protegida por dos remolinos y pueden ser tragadas por los mismos si tardas mucho en recogerlas, por lo que te recomendamos ir en su busca lo antes posible pues sin ellas la pistola carecerá de utilidad y no será posible terminar el juego. Es posible reponer el contenido de la cantimplora haciendo uso del cuchillo para cortar la rama izquierda de los cactus que se encuentran al fondo de algunas pantallas.

En una de las pantallas observarás una gran boca que conduce a un poblado subterráneo habitado por nativos. Hacia la derecha, superando un lago en el que chapotean peligrosos cocodrilos, (te recomendamos que camines sobre el límite superior



No hay límite alguno en la recogida de objetos.



El agua de la cantimplora puede utilizarse para reponer la energía.

del lago para no ahogarte en las zonas profundas situadas en el centro) llegarás a una habitación en la que se encuentra el tercer y último arma, el machete, junto a unas pepitas de oro. Esta pantalla y otra situada junto a la entrada a las cuevas se encuentran protegidas por dos nativos, situados a ambos lados de la puerta, que permanecen habitualmente inmóviles y no pueden ser eliminados, pero que no dudarán en atacarte si permaneces quieto entre ellos. En la otra pantalla, y tras dar una delicada patada al cofre, se encuentra un libro. Con todos estos objetos en tu poder ya puedes salir al exterior a través del lugar por el que entraste.

La densa vegetación que se encuentra en dicha pantalla puede hacerte pensar que te encuentras cerca de un acceso oculto. Efectivamente, tras utilizar el machete en un punto concreto de la maleza, situada al fondo de la pantalla, podrás abrir un camino que conduce a un frondoso bosque escondido. Evitando a los nativos y esquivando los frutos que te lanzan unos traviesos monos desde las copas de los árboles, llegarás a una última pantalla en la que una enorme bestia ruge de rabia atada a unas cadenas. Acércate el monstruo, utiliza el ácido sobre las cadenas y retrocede rápidamente para impedir que la bestia, libre tras largos años de hambre y esclavitud, te alcance al comenzar a caminar hacia la izquierda. Antes de que el monstruo abandone la pantalla entra por la cavidad que antes ocultaba su enorme cuerpo y de ese modo conseguirás acceder a la siguiente fase.

Segunda fase: el poblado

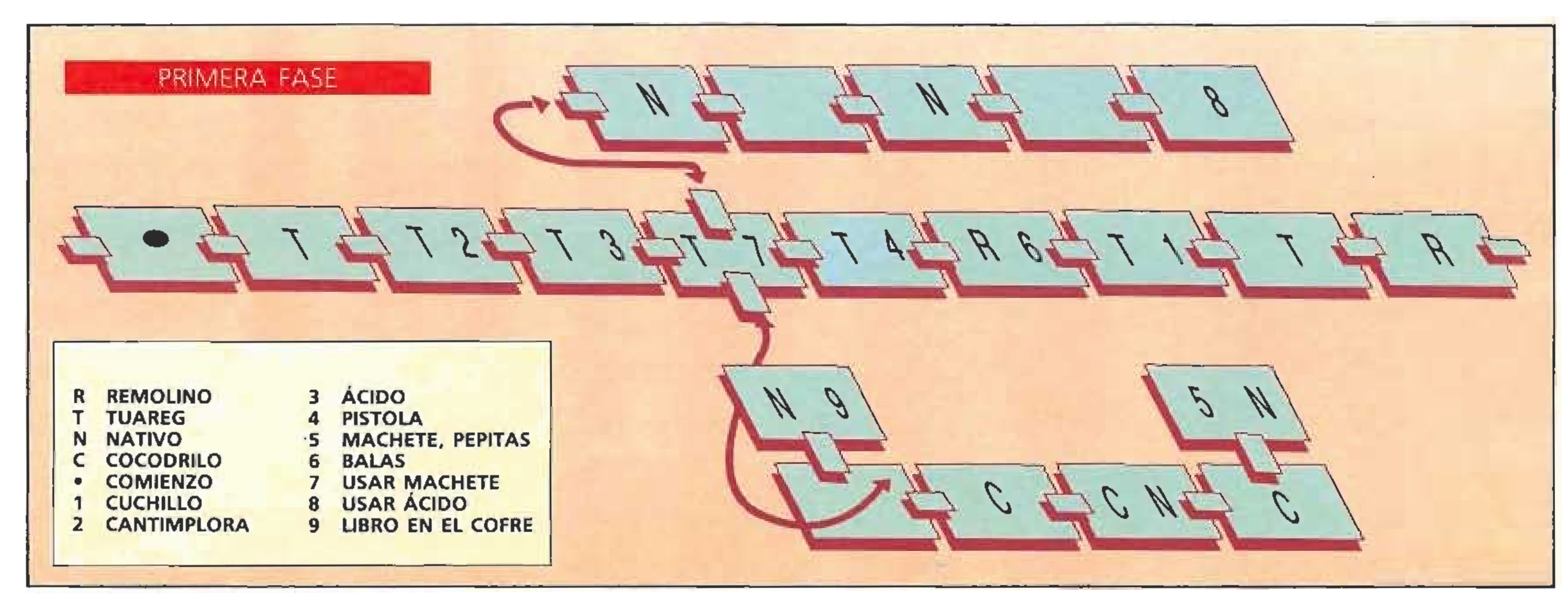
La vegetación se ha vuelto mucho más húmeda y tupida, pues has abandonado el desierto para llegar a las inmediaciones de un poblado indígena cercano a la gran selva ecuatorial. En la cadena de nueve pantallas, interconectadas lateralmente, el único objeto accesible es una llave situada en una pantalla en la que dos enormes esferas rebotan en los laterales, robándote una gran cantidad de energía cada vez que choques con ellas. También hay un gran monstruo indestructible que surge súbitamente del suelo en la primera pantalla y belicosos indígenas armados con mazas que no dudarán en atacarte si permaneces cerca de ellos, enemigos mucho más resitentes que los de la fase anterior pues necesitan un número doble de impactos (dos disparos de pistola, ocho patadas) para ser destruidos.

Observarás dos pantallas consecutivas que contienen sendas cabañas, de las cuales, debes entrar en la situada más a la derecha.

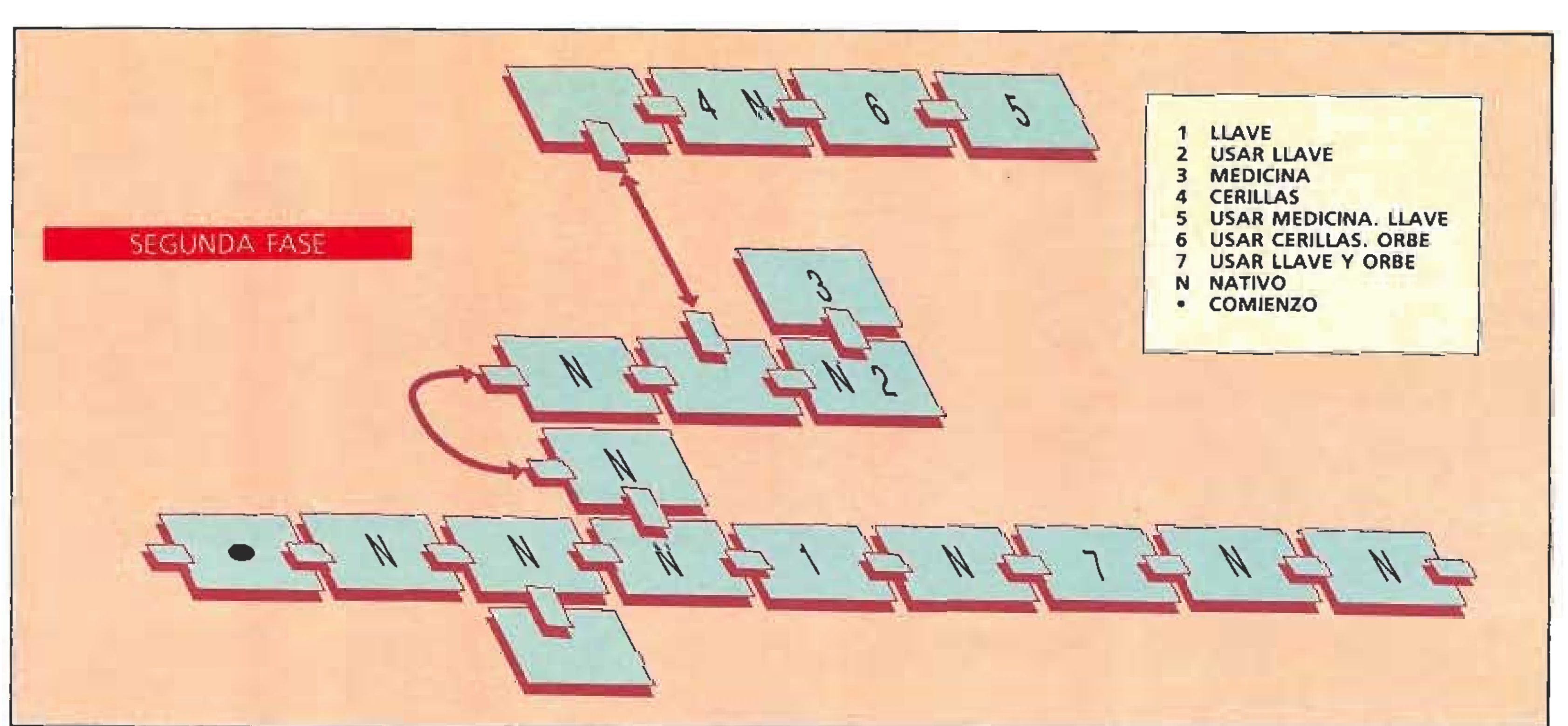
Camina constantemente hacia la derecha hasta encontrar una gran puerta con una cerradura que puede ser abierta con la llave, permitiendo entonces el acceso a una nueva pantalla en la que se encuentra un frasco de medicina. Retrocede ahora hasta la pantalla en la que una estatua colocada sobre un portal lanza peligrosas bolas de fuego y entra en dicho portal. Has entrado en las habitaciones del jefe del poblado y eres rápidamente atacado por sus fieles guardianes. Recoge las cerillas y en la pantalla siguiente observarás el fascinante espectáculo de una planta danzando al ritmo marcado por un indígena tocando el tambor.

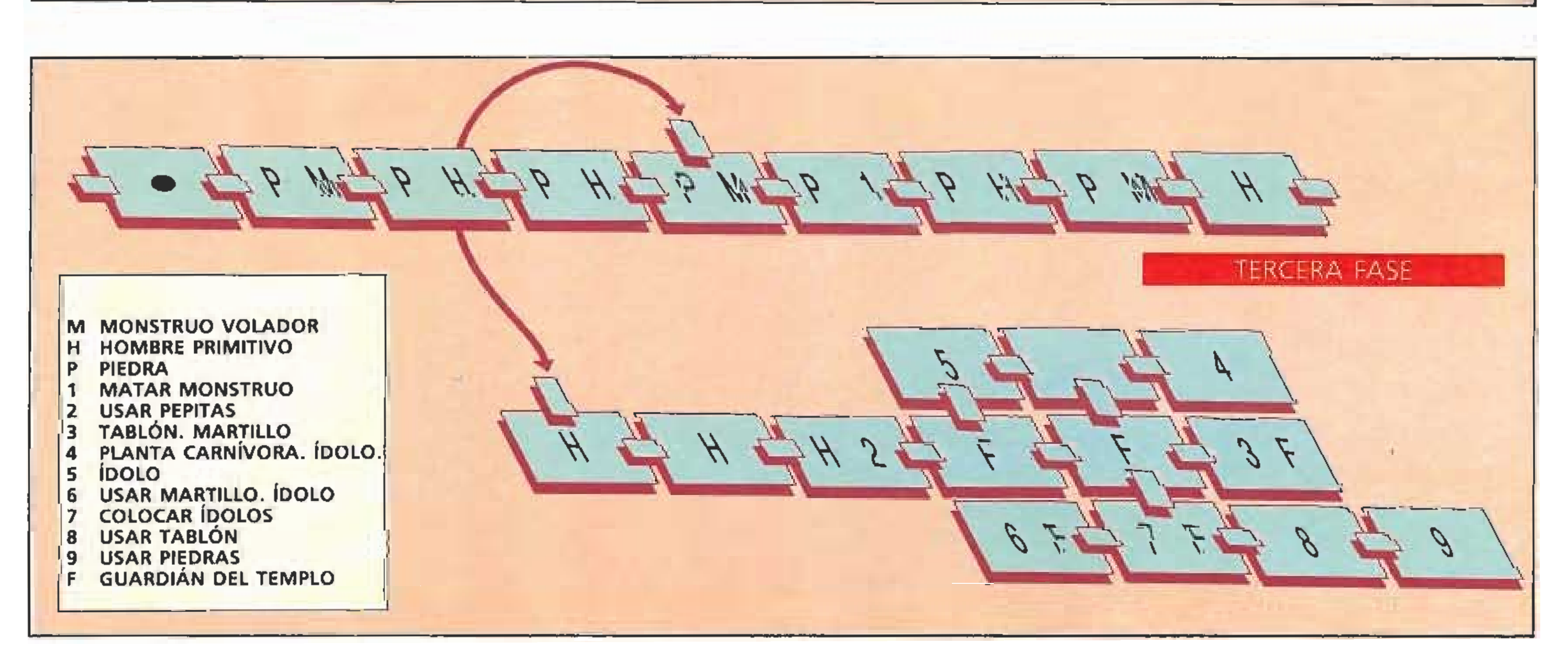
Utiliza las cerillas junto a la planta danzante y conseguirás quemarla de forma que sólo quede un tronco carbonizado y el frasco esférico sobre el que crecía la planta, un orbe mágico que puedes recoger. En la siguiente pantalla, custodiado por dos de sus guerreros, el jefe del poblado gime de dolor víctima de una extraña enfermedad. Deja caer la medicina frente al jefe agonizante y conseguirás calmar su dolor, por lo cual el jefe agradecido te hará entrega de una nueva llave.

Sal de nuevo al exterior y dirígete a la pantalla en la que se observa una puerta firmemente cerrada y protegida por dos guardianes. Debes depositar la llave frente al guardián de la izquierda y el orbe frente al de la derecha, momento en el cual tras breves segundos los dos indígenas desaparecerán como por arte de magia y con ellos las tablas que impedía el acceso a la puerta. Ahora nada te impide traspasar el umbral de dicha puerta y adentrarte en los misterios que te esperan en la siguiente fase.



El mítico cementerio de los elefantes, repleto de riquezas, aguarda a nuestro héroe.





Tercera fase: el templo

Ya muy cerca de tu destino, te encuentras en un desconocido mundo en el que parecen sobrevivir las formas de vida de la era de los dinosaurios, pues pronto te verás atacado por fieros pterodáctilos y hombres primitivos armados con garrotes. Como en las fases anteriores el lugar en el que te encuentras inicialmente está formado por una serie de pantallas interconectadas. En siete de ellas, aunque en algunos casos sea difícil localizarlas pues se mimetizan con el paisaje, hay otros tantos montones de piedrecitas que debes recoger. Solamente seis de dichos montones se encuentran inmediatamente disponibles, pues para acceder al séptimo es necesario destruir previamente con un disparo de la pistola al monstruo de largo cuello que habita en un lago. Con los siete montones de piedras en tu poder puedes entrar por la gran cavidad abierta en la montaña.

Camina algunas pantallas hacia la derecha luchando con nuevos cavernícolas y llegarás a la entrada de un grandioso templo protegido por una extraña criatura que sólo dejará el paso libre cuando le entreguemos las pepitas de oro. Una vez dentro nos encontramos frente a una extraña, pero a la vez fascinante arquitectura fruto de una desconocida civilización, un maravilloso templo construido en torno a un patio central en el que dos fuentes siguen manando desde tiempos probablemente inmemoriales.

Por desgracia el templo se encuentra protegido por una serie de zombies que intentarán agarrarte por el cuello y hacerte perder toda tu energía y restarte por tanto una vida completa.

Tu objetivo ahora debe ser recoger tres pequeños ídolos que, una vez depositados en cierto lugar, abren la salida que comunica el templo con el exterior. Uno de ellos se encuentra en un estanque protegido por feroces cangrejos y otro muy cerca de una planta carnívora que puede ser burlada si nos movemos con rapidez. Para conseguir el tercer ídolo es preciso recoger antes el martillo y el tablón, momento en el que podemos trasladarnos a la cámara fúnebre del templo en la que un zombie realiza recorridos cíclicos sobre la tumba de un dios desconocido. Aprovechando el breve espacio de tiempo que te permite el movimiento del zombie debes colocarte frente a la zona central de la tumba y usar el martillo para abrirla, momento en el que el ídolo que contenía caerá al suelo y podrás recogerlo sin problemas tranquilamente.

Una pantalla hacia la derecha se encuentra un altar en el que debes colocar uno a uno los tres ídolos. Dado que cada ídolo sólo encaja en un punto específico ensaya repetidamente entre los tres puntos posibles del altar hasta encontrar la combinación correcta. En el momento en el que coloques el tercer ídolo se abrirá una compuerta en la pared opuesta de esa misma habitación.

Utiliza el tablón para poder sobrepasar el abismo que se encuentra en la siguiente pantalla y podrás acceder a la última prueba, una puerta cerrada y un platillo suspendido de una cadena en el centro de la habitación. Solamente si dispones de los siete montones de piedras conseguirás el peso suficiente para que dichas piedras, colocadas sobre el platillo, sean capaces de activar un contrapeso que abre la última y definitiva puerta, la puerta que conduce al ansiado cementerio de los elefantes. Tras una última carga desde el cassette podrás acceder a una escena de felicitación en la que nuestro héroe posa para la posteridad rodeado de esos colmillos de elefante que han sido su destino y el sueño de toda una vida. ■

P.J.R.

...PORQUE A VECES JU

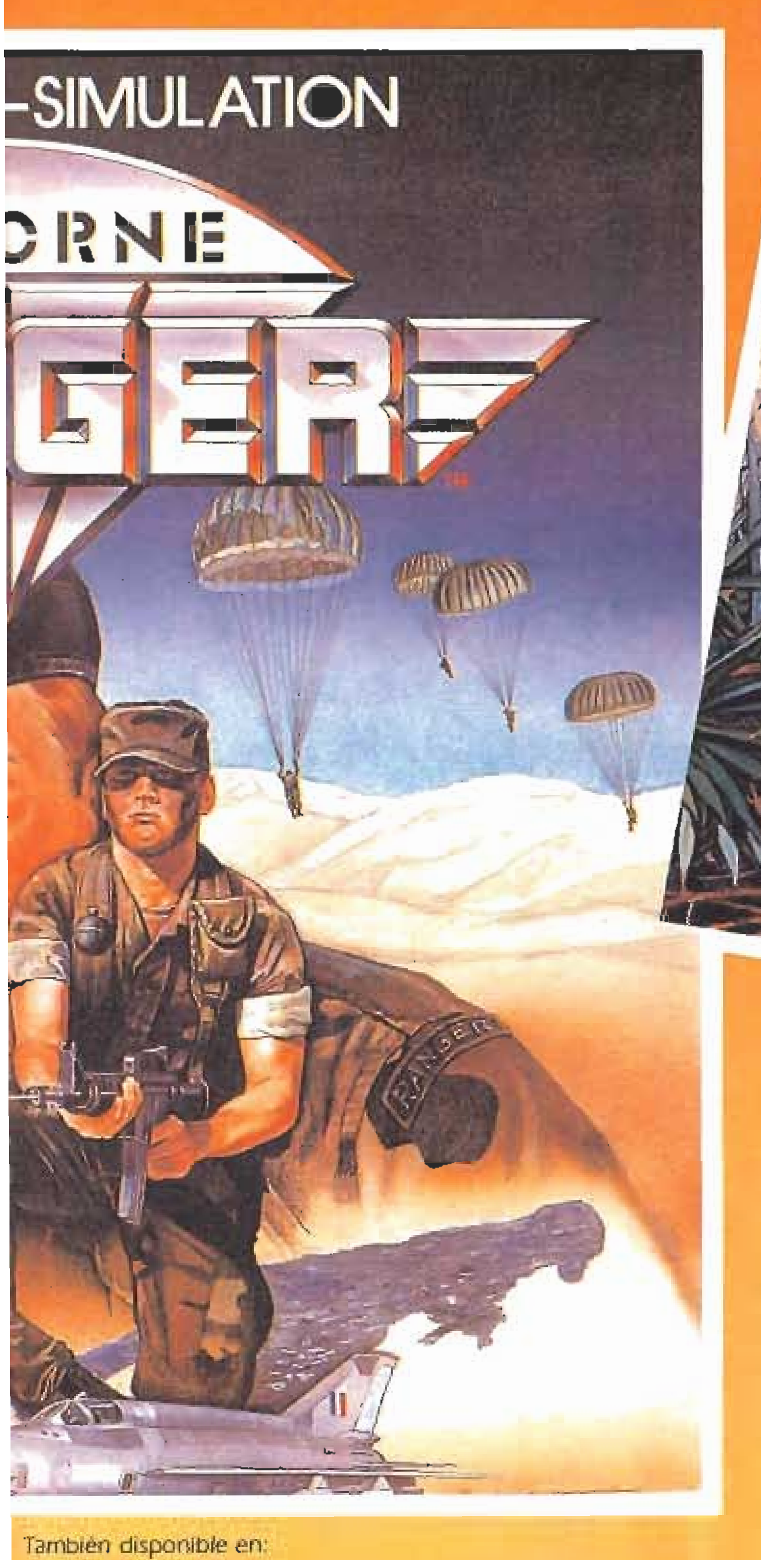


GAR NO ES SUFICIENTE

América desde hace ya mucho tiempo. Simuladores exactamente iguales al original con todos los mapas, libros técnicos, manuales e instrucciones en español, para que no te pierdas un detalle.

tú nos estabas pidiendo.

PIRATES!



También disponible en:
Spectrum
C-64
Amstrad
Amstrad disco

PC 5 1/4
PC 3 1/2
ATARI ST
AMIGA

También disponible en:
C-64
Amstrad disco

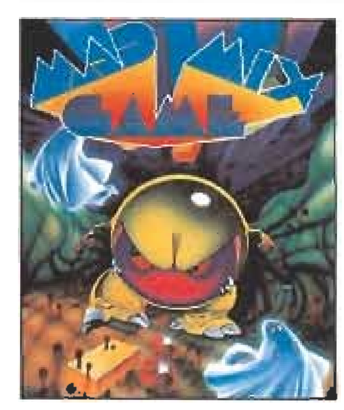
Línea 16 Bits



CÓDIGO SECRETO

PC

Mad Mix Game



Si cargáis el juego con MADMIX GMT, obtendréis vidas infinitas.

Emilio J. Nestal (Huelva)

Stardust

Para obtener inmunidad es preciso cargar el juego con STARDUST N.

Emilio J. Nestal (Huelva)

Army moves

El código de acceso a la segunda parte del juego es 26362.

Daniel Herrero (Madrid)

Phantis

El código de acceso para este "atractivo" juego es 11334.

Daniel Herrero (Madrid)

Aspar G.P. Master

El código del campeón del mundo con 140 puntos, es 56F5C71C3588650.

Antonio González (Alicante)

Saboteur II

Los nueve códigos de los niveles correspondientes, desde la segunda a la novena son: JONIN, KIME, KUJI KIRI, SAIMENJITSU, GENIN, MI LU KATA, DIM MAK, SATORI.

Antonio González (Alicante)

Last Mission

Teclead simultáneamente el menú ORCAVE3. Al empezar el juego la nave no irá a la derecha, si os movéis a la izquierda esto quedará solventado.

Jon Flecha (Jerez)

King Quest

En la primera fase de este juego podéis decir: Open the door/ Take the carrot (huerto)/ Open the gate (cercado)/ Show the carrot (cabra)/ Climb backet (pozo)/ Dive (pozo)/ Climb the tree (pozo)/ Jump to the water (pozo)/ Take the egg/ Take a fourleak clover / Talk gnome/ Take axe/ Fast (para ir más rápido).

En la segunda fase puede utilizarse: Open the door/ Pray (iglesia)/ Graham (cuando el cura pregunte tu nombre)/ Take the trident /Take the cage (la jaula donde está la bruja)/ Open the trunk (casa Dwari)/ Take the earrings (casa Dwari)/ Take cauldron (casa Dwari)/ Pick mallet/ Pick shell/ Pick bracelet/ Pick stoke.

Armando Astarloa (Bilbao)

AMSTRAD

Overlander

POKE &BF06,0
Armamento infinito
POKE &BF01,0
Vidas infinitas
POKE &BF0B,&3A
Combustible infinito
POKE &BF10,&3E:
POKE &BF18,&18
Dinero infinito

Roberto Gómez (Burgos)

Vigilante

En la primera pantalla si os dejáis dar por el personaje de la pistola dando saltos, caeréis fuera del bordillo y tendréis inmunidad para todas las pantallas. Con este truco podréis llegar fácilmente al final del juego, donde encontraréis a la chica colgada en la quinta pantalla.

Francisco Bejarano y Adolfo Aguilera (Valladolid)

Target Renegade

En la segunda fase, cuando lleguéis al pistolero , si le dáis una patada con salto no disparará más.

Lorenzo Vázquez (Huelva)

Triple Comando

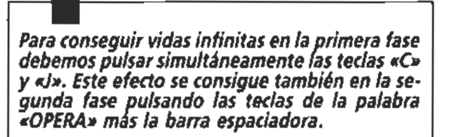


Para ver el final de este juego en su versión disco, sin saber la clave, basta con insertar el disco en la unidad y teclear:
MEMORY 5520 CHAIN «DRO2»,40

Jordi Lizondo (Barcelona)

LIVINGS

Opera Soft adquirió un fuerte compromiso consigo misma el día en que decidió lanzar al mercado la segunda parte de ese entrañable programa que supuso su presentación oficial hace no demasiado tiempo. Pero hoy, tras haber disfrutado ante el ordenador como hace tiempo que no lo hacíamos, intentamos arrancar este artículo aún aturdidos por el derroche de calidad encerrado en un programa, que se convierte por méritos propios en uno de los mejores títulos del software nacional.



Para conseguir vidas infinitas en la primera fase debemos pulsar simultáneamente las teclas «C» y «J». Este efecto se consigue también en la segunda fase pulsando las teclas de la palabra «OPERA» más la barra espaciadora.



SUPO

Han pasado tres años desde la primera e infructuosa expedición en busca del doctor Livingstone, famoso misionero y explorador escocés del que no se había vuelto a tener noticias desde que en 1858 salió de nuevo de Inglaterra para continuar sus viajes por Africa. Fue en esta primera expedición en la que Henry Morton Stanley, periodista enviado por su diario para localizar al explorador desaparecido, lejos de desanimarse por el fracaso decidió reunir toda la información posible antes de emprender un nuevo viaje. Las noticias llegadas desde los perdidos poblados del interior parecían indicar que Livingstone se encontraba prisionero en el poblado de los Ujiji, una tribu arbórea que vivía a unas 750 millas de la llanura del Zambeze.

En esta nueva y definitiva aventura en los salvajes parajes del Africa negra, Stanley se verá envuelto en una larga y peligrosa travesía a lo largo de territorios inexplorados en los que ningún europeo ha puesto el pie. Los feroces animales que pueblan estas zonas y los propios obstáculos naturales parecen haber desatado todos sus poderes para entorpecer la marcha de un aventurero que, en esta ocasión, no está dispuesto a admitir un nuevo fracaso y pondrá por tanto todos los medios a su alcance para tener la ocasión de obtener una respuesta afirmativa a esa pregunta que tantas veces ha rondado por su mente: «¿Livingstone, supongo?».

Preliminares

En esta fascinante aventura, cuya gran extensión ha hecho necesario dividirla en dos partes, encontrarás algunos de los elementos que hicieron famoso a su predecesor, enriquecidos por una inmensa variedad de nuevos detalles que elevan notablemente su calidad. Se ha cambiado la estructura de pantallas independientes por un perfecto scroll multidireccional que proporciona al programa un grado de realismo del que carecía el original.

Por lo demás se han conservado muchos aspectos que resultarán familiares al jugador que se enfrentó en su momento con la primera parte. Así, por ejemplo, Stanley sigue disponiendo de cuatro objetos (boomerang, látigo, bomba y pértiga) que le resultarán imprescindibles tanto para defenderse de sus enemigos como para resolver los problemas que se le presentarán en su camino. Pulsando una tecla de 1 al 4 podremos escoger el objeto, que quedará activo para usos posteriores y que podremos emplear pulsando el botón de disparo. Sin embargo, disponemos de un indicador de intensidad graduado de cero a nueve, que nos permite seleccionar la fuerza del arma que va a ser utilizada, para lo cual debemos dejar pulsado el disparador hasta que dicho indicador alcance la intensidad deseada. De este modo podemos lanzar bombas a diferentes distancias, saltar a diferentes alturas o alcanzar a enemigos situados a una distancia determinada.

Analizando más en profundidad los diferentes objetos señalaremos que el boomerang no sólo sirve como arma ante ciertos enemigos sino que nos puede ayudar a activar mecanismos situados fuera de nuestro alcance. El látigo es probablemente el arma más eficaz para destruir a los diversos enemigos salvajes así como la única forma de ahu-

TONE







Contamos con nueve vidas para intentar completar la misión, cifra ridícula si tenemos en cuenta las dificultades.



El boomerang no sólo sirve como arma, sino que ayudará a activar determinados mecanismos.

Aventura salvaje en Africa



El extenso mapeado ha obligado a dividir la aventura en dos fases.





Un indicador en pantalla regula la fuerza de los objetos.

El objetivo de la primera parte es salir del templo sagrado.

yentar a los animales más peligrosos (leones y gorilas). Las bombas permiten eliminar a los enemigos situados fuera del alcance de nuestro látigo, la pértiga nos permitirá alcanzar zonas elevadas o burlar los grandes abismos que encontraremos a nuestro paso.

Un aspecto novedoso que no debe pasar desapercibido al jugador es el hecho de que el gráfico del protagonista no se invirte al cambiar de dirección sino que en ese momento Stanley comenzará a andar de espaldas. Cuando necesitemos cambiar realmente la dirección hacia la que mira Stanley tendremos que hacer uso de una tecla específica para tal fin. Disponemos de nueve vidas, cantidad irrisoria para intentar completar la aventura (en realidad cualquier número de vidas sería insuficiente para completar uno de los juegos más endiabladamente difíciles que hemos tenido ocasión de contemplar) por lo que Opera Soft, consciente de tal hecho, ha incorporado una sencilla forma de conseguir vidas infinitas desde el teclado, para lo cual debemos pulsar simultáneamente las teclas C y J en la primera fase y las teclas que componen la palabra OPERA más la barra espaciadora en la segunda fase. Si abortamos la partida deberemos volver a utilizar este mecanismo para disfrutar de dicha ventaja en la siguiente partida.

El juego ha enriquecido los elementos que lanzaron a la fama a su predecesor con nuevos detalles que elevan su calidad.

Primera fase

Nuestro objetivo en esta primera parte es localizar y salir del templo sagrado de los Ujiji, recogiendo en el camino las cinco tablillas que la diosa Dana nos exigirá para permitirnos salir del templo. Estas tablillas se encuentran en puntos concretos que podéis localizar a lo largo del mapeado del juego.

Stanley hace su aparición en la árida sabana poblada de peligrosas avestruces ante las cuales el látigo será el único arma eficaz. Asimismo encontrarás en dos puntos del recorrido sendas trampas formadas por una serie de lanzas que emergen súbitamente del suelo. Es precisamente junto a la segunda de estas trampas donde se encuentra el acceso bloqueado al túnel que conduce al pozo de Kruman. Colócate exactamente sobre la piedra que se encuentra junto al último árbol y utiliza la pértiga para saltar a un saliente de la roca donde se encuentra la primera de las tablillas junto a un detonador que, aunque fuera de tu alcance, puedes activar usando el boomerang con la intensidad adecuada. Del detonador surgirá una carga explosiva que caerá hacia la boca del túnel y dejará libre la entrada.

En el pozo de Kruman se encuentran dos de las tablillas, tal como podéis observar en el mapa, si bien su búsqueda se complica ante las dificultades del terreno y la presencia de nuevos y peligrosos enemigos: armadillos que recorren algunas plataformas, murciélagos que tienen la desagradable costumbre de quedarse dormidos en algunos puntos estratégicos, pulpos que habitan en el fondo del pozo y lanzan sus brazos contra nosotros y un desagradable mono que te robará un objeto cada vez que te alcance. Por suerte si consigues destruir al mono recuperarás el último objeto robado, tarea que tendrás que realizar a menudo pues hemos de señalar que este simpático animalejo tiene especial predilección por la pértiga. Os recomendamos recoger en primer lugar la tablilla situada más abajo para luego retroceder y recorrer el difícil y tortuoso camino que nos separa de la otra. Antes de intentar escapar del pozo es imprescindible utilizar de nuevo el boomerang para activar un nuevo detonador muy similar al primero que destruirá el bloque de rocas que obstruían la salida hacia la superficie del pozo.

De nuevo en el exterior, utiliza la pértiga para saltar sobre la boca del pozo y así dirígete hacia la izquierda para recoger una nueva tablilla situada en el borde del precipicio. Ahora puedes volver a la boca del pozo y continuar hacia la derecha para descender la empinada ladera de la montaña y descender de nuevo a la sabana. Pero debemos advertirte de que desde el mismo momento en que sales del pozo y hasta que llegues al templo corres el riesgo de ser atrapado por la famosa águila que ya hiciera estragos entre los inocentes jugadores de la primera parte de este programa, la cual te cogerá entre sus garras y no detendrá su vuelo hasta depositarte en su nido, situado en el otro extremo de la montaña cerca del túnel de acceso al pozo, lo que nos obligaría a repetir de nuevo la peligrosa travesía del pozo. Es por ello tarea absolutamente prioritaria intentar destruir al águila de un latigazo en cuanto la veáis llegar. En la breve distancia que te separa de la entrada al tem-

LIVINGSTONE SUPONGO II

plo encontrarás fieros leones que no pueden ser destruidos sino únicamente ahuyentados con el látigo.

Una vez en el templo el recorrido es siempre lineal hacia la derecha, pero el camino se encuentra infestado de trampas de cuchillos situadas en puntos estratégicos del techo, zonas en las que extrañas formas situadas en el techo vomitan rocas mortales y algunos abismos en los que puedes quedar eternamente atrapado, por lo que es imprescindible calcular la intensidad exacta que debemos dar a nuestros saltos para evitar dichos peligros. Muy cerca del final de esta fase, en un abismo especialmente ancho, deberemos saltar hábilmente hacia la derecha para acceder a un recóndito hueco en el que se encuentra la última tablilla. Salta de nuevo hacia arriba y utiliza el látigo para atraer una plataforma (fácilmente reconocible por el gancho situado en su extremo) cuya longitud era antes insuficiente para permitirte alcanzar el extremo derecho.

Superado este último peligro y tras recorrer un estrecho túnel llegarás a la cámara en la que Dana, diosa de la danza, realiza su fascinante baile ritual rodeada por cinco bolas de fuego. Una a una las cinco tablillas ocuparán su lugar en los huecos situados en la base de la cámara y las bolas de fuego abandonarán sus localizaciones habituales para colocarse sobre las tablillas. Tras unos instantes en los que la sinuosa danza de la diosa queda perfectamente sincronizada con la rotación de las bolas de fuego sobre las tablillas, las bolas desaparecerán para convertirse en los cinco dígitos de la clave numérica que permite el acceso a la segunda parte: 15215.

Segunda fase

Tras salir del templo sagrado te encuentras en las profundidades de la mina de Karul, en cuyas viejas galerías aún circulan las vagonetas utilizadas para transportar el mineral. Dichas vagonetas te trasladarán automáticamente a los extremos de las galerías si saltas adecuadamente sobre ellas. De momento dirígete al extremo derecho de la galería y emplea el boomerang para hacer bajar una palanca que, a su vez, permitirá que el ascensor vuelva a realizar su recorrido vertical entre los pisos superiores de la mina. Retrocede hacia la izquierda, salta hasta la galería superior y toma el ascensor para llegar al siguiente piso. Antes de seguir subiendo dirígete al extremo derecho y desde allí utiliza el boomerang


Las vagonetas de la mina pueden ser un gran peligro.


La extremada precisión en los saltos será imprescindible.


El águila, está presente también aunque con un objetivo diferente.

para bajar una nueva palanca que hace descender una plataforma en el piso superior. Ahora sí puedes continuar hacia la izquierda pues, destruyendo en tu camino los mineros que te arrojan paletadas de mineral, debes saltar entre las plataformas para alcanzar el extremo izquierdo y desde allí la galería más alta de la mina.

En esta galería observarás la presencia de una máquina que, deslizándose sobre unas guías en el techo de la galería, posee un gancho atado a una cuerda que oscila a diferentes alturas. Debes evitar a toda costa el contacto con dicho gancho pues en caso contrario la máquina te atraparía y te dejaría caer sobre un boquete que conduce a los pisos inferiores. Por el contrario debes saltar sobre dicho boquete y llegar al extremo de la galería donde se encuentra la plataforma abierta anteriormente, la cual permite el acceso al exterior de la mina, a las turbulentas aguas del río Zambeze. Desde este momento hasta que llegues a las cataratas te encuentras de nuevo a merced de la temible águila que te trasladará a la menor oportunidad a su nido, situado sobre una zona intermedia del lecho del río.

Te espera ahora una difícil prueba de habilidad pues deberás calcular con extremada precisión tus saltos para emplear tanto las rocas como los hipopótamos que se deslizan sobre las aguas para recorrer el largo trecho que te separa de las cataratas. Una vez allí utiliza la pértiga repetidamente para superarlas y, una vez en la tercera y última catarata, continúa saltando sobre las rocas hasta situarte sobre un hipopótamo. Sin embargo todo intento de continuar hacia la derecha será en vano pues el camino se interrumpe bruscamente. Sin embargo, es una curiosa paradoja, va a ser uno de tus mayores enemigos el encargado de sacarte de este atolladero.

Espera un poco y deja que el águila te atrape, pues en este momento no te trasladará a tu nido habitual sino a un segundo nido situado al pie de los grandes pantanos que comunican con el poblado de los Ujiji.

En los pantanos, además de las peligrosas serpientes pitones que ya hicieron aparición en algunos tramos del río, encontrarás sendos lagos en los que tu única forma de cruzarlos será saltar sobre las tortugas (cuatro en el primero, cinco en el segundo) situadas en su superficie. Por desgracia las tortugas se sumergen a intervalos regulares y además un peligroso cocodrilo merodea por sus aguas y deberá ser destruido con las bombas para dejar libre el camino. Necesitarás mucha destreza y paciencia para superar estos dos lagos y, tras saltar sobre un inmenso abismo, llegar por fin al poblado de los Ujiji.

Esquivando o ahuyentando con el látigo los dos temibles gorilas que caminan entre los árboles tu objetivo debe ser eliminar a los nativos y saltar a las plataformas sobre las que se encuentran sus cabañas para así recoger las cinco ofrendas (una en cada cabaña) que te exigirá el brujo de la tribu para dejarte pasar. Despejado el camino puedes dirigirte a un saliente rocoso en el extremo izquierdo del mapa donde, por fin, el doctor Livingstone te espera junto a la cabaña en la que ha permanecido prisionero durante largos años. Pese a lo ansiado del encuentro, la eterna flema británica hace su presencia en el saludo y todas las efusiones se reducen a un apretón de manos que pone fin a las vicisitudes de nuestro heróico protagonista.

El juego termina, pero no las andanzas de nuestros personajes. Una vez juntos, Livingstone y Stanley exploraron los límites septentrionales del Tanganyka en busca de las fuentes del Nilo, pero el doctor enfermó y murió de disentería en Chitambo (en la actual Zambia) el 1 de mayo de 1873. Pero esta es otra historia y debe ser contada en otra ocasión. ■

P.J.R.

CÓDIGO SECRETO

ATARI

Eliminator

Si deseáis comenzar en una fase concreta, debéis introducir los siguientes códigos en la pantalla de información, a la cual podréis acceder presionando la tecla Help en la pantalla de créditos.

Fase 2 .... AMEOBA
Fase 3 .... BLOOOP
Fase 4 .... CHEEKI
Fase 5 .... DOINOK
Fase 6 .... ENIGMA
Fase 7 .... FLIPME
Fase 8 .... GEEGEE
Fase 9 .... HANDEL
Fase 10 .... ICICLE
Fase 11 .... JAMMIN
Fase 12 .... KIKONG
Fase 13 ...... LAPDOG
Fase 14 ...... MIKADO

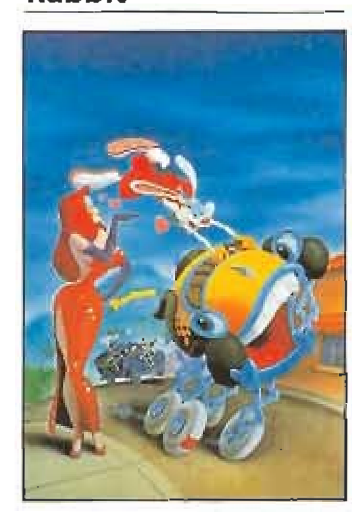
Roberto Suarez (Gijón)

SDI

Cuando cargues el programa, presiona la tecla de función F10 y obtendrás una grata e inesperada sorpresa.

Oscar Casero (Barcelona)

Who framed Roger Rabbit



En la fase de Benny, el taxi, mientras tengáis un coche detrás vuestro, no aparecerán vehículos en sentido contrario y vuestros enemigos sólo serán eternos charcos de acetato.

En la pantalla de «Ink & Paint» lo más seguro es no arriesgarse con las notas de las mesas inferiores para no caer en las manos del gorila y esperar pacientemente a que os echen del local.

Perderéis una vida, pero pasaréis a la siguiente fase.

Oscar Casero (Barcelona)

Blood Money

Si deseas obtener vidas infinitas pulsa Help al comienzo de la partida; para acabar con este efecto basta con pulsar de nuevo.

Oscar Casero (Barcelona)

Garfield

El camino más fácil para liberar a tu novia es el siguiente: Coger la pala en la pantalla superior a la de la rata, llevarla a Hardware, donde la dependienta os dará un dólar.

Con él debéis dirigiros cuatro pantallas hacia la izquierda (food); allí os darán alpiste.



Después hay que entrar en el parque (park) y subir una pantalla donde es preciso dejar el alpiste. Regresaréis después a la pantalla de comienzo, entrando por la puerta al lado del sofá, para coger allí la linterna y poder dirigiros a las alcantarillas. Allí buscaréis a un gato y le pegaréis patadas hasta que suelte un ratón de juguete. Salir después a la superficie sin linterna (es mejor que tú lleves la linterna y tu «amigo», el perro, lleve el ratón) para llevar el ratón a food donde os darán un donut, que os servirá para dárselo a la rata, que morirá provocando con ello que el cofre se abra. De él podréis coger una llave que debéis llevar al parque (park), donde dejasteis el alpiste; esperaréis a que el pájaro os coja y os lleve una pantalla a la derecha, subir una, después dirigiros a la derecha y rescatar a tu preciosa minina.

Oscar Casero (Barcelona)

Zany golf

Para resolver sin problemas el hoyo 3 nada más comenzar debéis esperar a que el primer muro se esconda para que, rápidamente, con una fuerza media-alta en paralelo al suelo lancéis la pelota que golpeará en el último muro y entrará en el hoyo de un golpe.

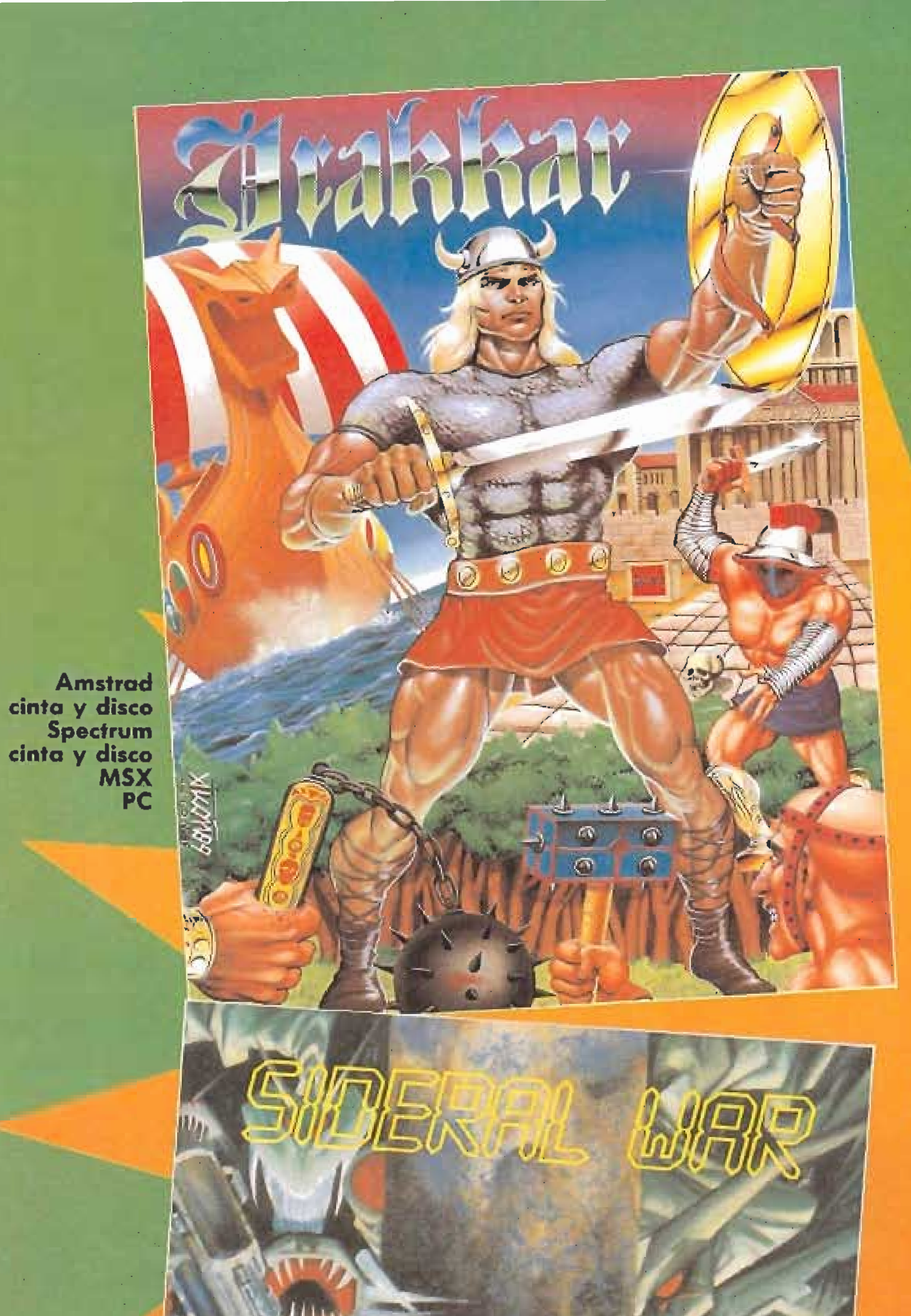
Oscar Casero (Barcelona)

Xenon

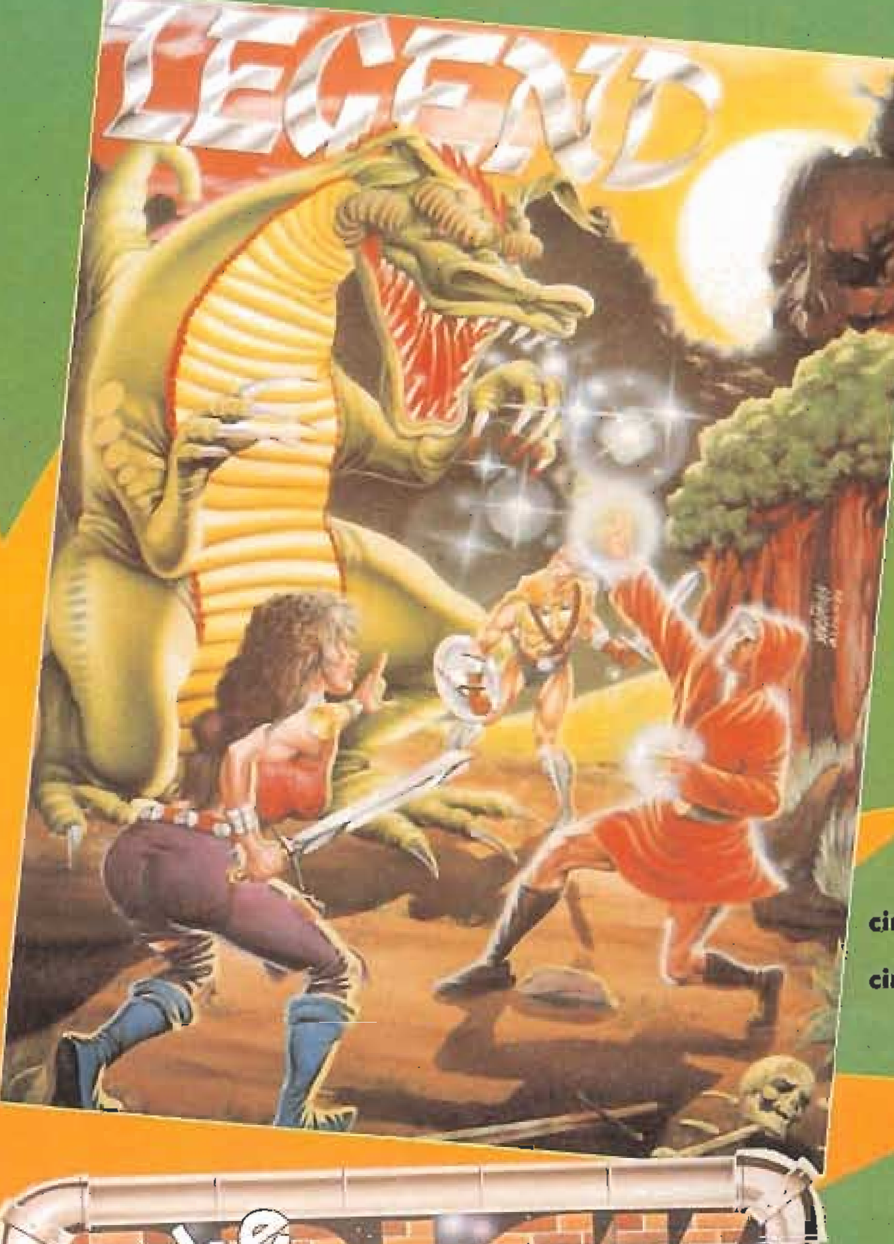
Para pasar de fase tan solo debéis pulsar F4.

David Alvarez (Gijón)

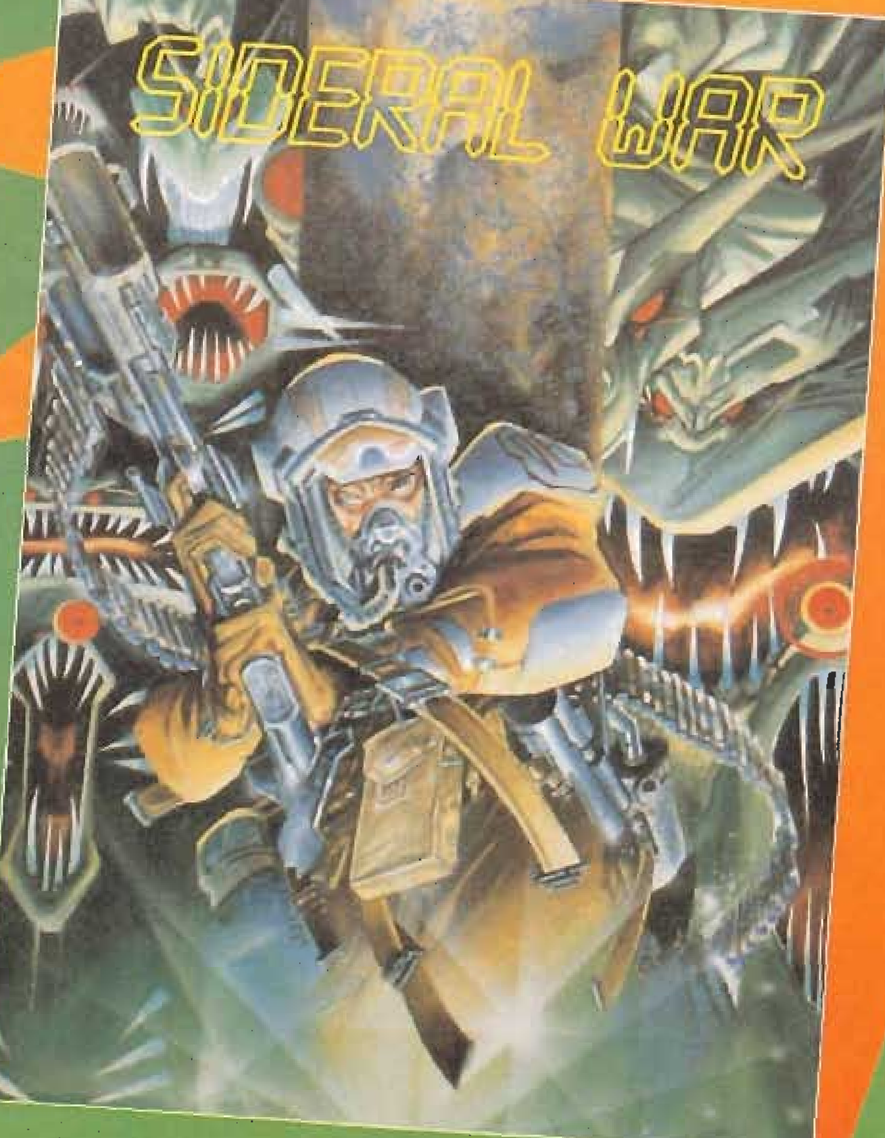

DONDE LOS DEMAS NO LLEGAN!!!
¡QUEMA TUS NEUMATICOS!
LOS MAS DUROS CIRCUITOS TE ESTAN ESPERANDO
ZERO
A Zero Hero 90%
AMIGA COMPUTING
Excelente 91%
Un gran ejemplo de cómo un Arcade puede llegar a convertirse en un juego de ordenador
COMMODORE USER
81%
CRASH
CONTINENTAL CIRCUS
ACE
875
AMSTRAD ACTION
Master Game 92%
THE ONE
88%
Recomendado de corazón.
Spectrum cass. y disco, Amstrad cass. y disco, MSX, Atari ST, Amiga.
En este original arcade podrás competir con los mejores hasta el límite de tus fuerzas. 8 circuitos internacionales por conquistar, en una serie de trepidantes carreras. ¿Estás a la altura?
licencia de © TAITO
Virgin Mastertronic LTD. 1989
Producido por The Sales Curve para Virgin Mastertronic
Games
¡Muerte al Invasor!
Defiende la galaxia de los terribles mutantes con el más sofisticado de los cazas. Como comandante del ala Gemini, tu deber es acabar con las hordas de invasores procedentes del espacio exterior.
Gemini Wing
Spectrum
Amstrad
Atari ST
Amiga
C-64, Spectrum cass. y disco, Amstrad cass. y disco, MSX, Atari ST, Amiga
DRO SOFT
EDITA Y DISTRIBUYE DROSOFT. FRANCISCO. REMIRO 5. 28028 MADRID. TELF.: (91) 246 38 02 - TELF. PARA PEDIDOS: (91) 256 17 09



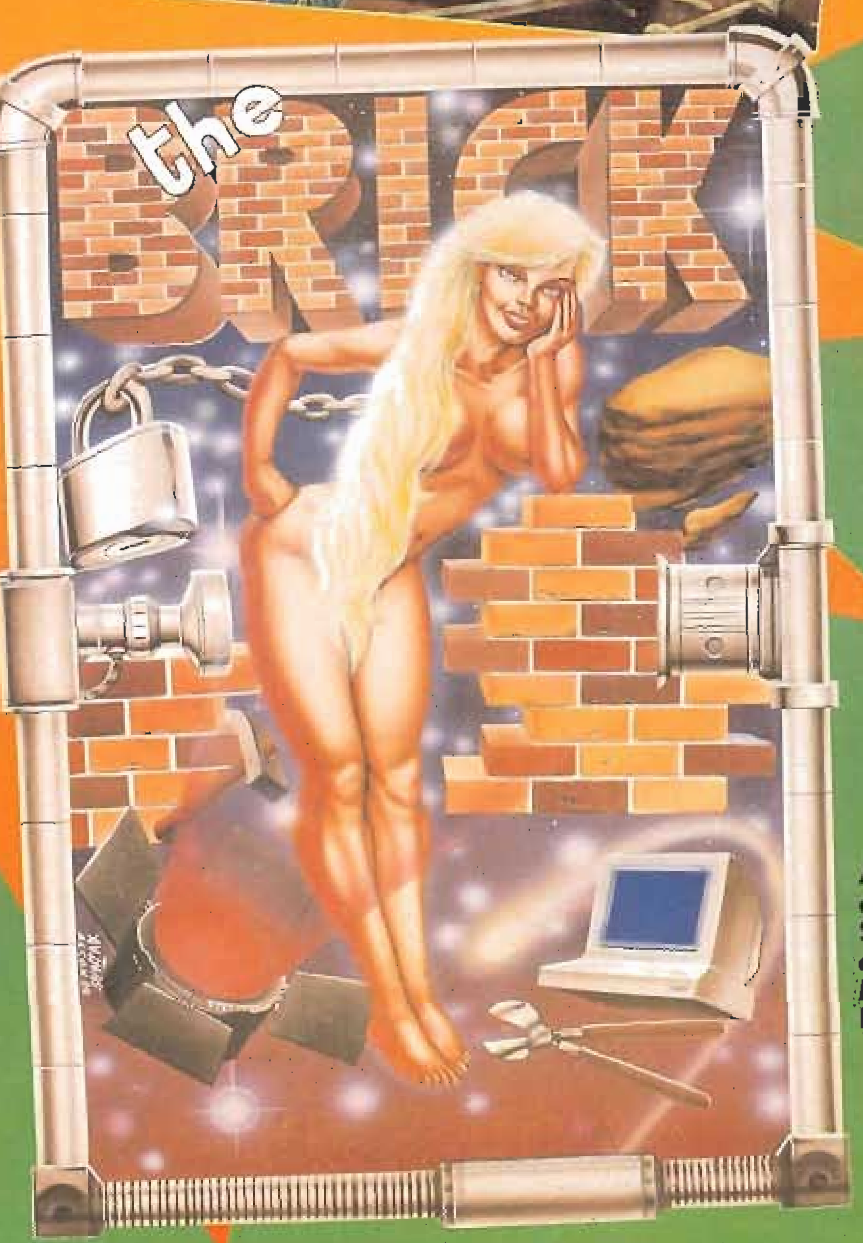
Amstrad
cinta y disco
Spectrum
cinta y disco
MSX
PC



Amstrad
cinta y disco
Spectrum
cinta y disco



Amstrad
cinta y disco
Spectrum
cinta y disco



Amstrad
cinta y disco
Spectrum
cinta y disco
MXS
PC



P.V.P. Cinta 875 ptas.
Disco 2.250 ptas.

C/ Francia, 12 - 28940 FUENLABRADA (Madrid). Tlf. (91) 606 74 12



Fotografía cedida por la revista Máquina Recreativa.

EMPACHO DE VIDEOJUEGOS

Las principales empresas que comercializan y distribuyen juegos de vídeo para recreativas en nuestro país presentaron sus productos en FER 89. Desde un punto de vista cuantitativo fueron numerosas las novedades expuestas, aunque basadas en modelos y esquemas que ya han demostrado rentabilidad en el mercado. Monopolizado el diseño de este tipo de juegos por las multinacinales japonesas, sólo el «4 en raya» de IDSA ha nacido en laboratorios españoles. FER 89 se celebró en Barcelona y es la Feria organizada por FACOMARE, la organización patronal de los fabricantes del sector.

Aunque en España los juegos de vídeo para máquinas recreativas están subordinados a las «tragaperras», en otros paises del mundo como, por ejemplo, Japón o Estados Unidos constituyen un mercado que mueve importantes volúmenes de negocio. Es lógico, por lo tanto, que las multinacionales que los desarrollan y diseñan apuesten raramente por la apertura de nuevos caminos y vías, y se suelan limitar a mejorar los ya existentes, a «cambiar algo para que todo siga igual» o a ejercitarse en las segundas y terceras partes, que a veces sí que fueron buenas pero no originales.

¿El diseño español? Mal, gracias

Para nadie es un secreto que los diseñadores españoles de juegos de vídeo son una gota de agua en el inmenso mar de las multinacionales japonesas y, en menor medida, de las americanas. Hasta FER 89, el último intento serio de «hacer escuela» en este campo había sido el «Bucaneros», y las fuentes consultadas por Micromanía coinciden en señalar que su experiencia «callejera» no fue muy excitante, pese al interés y el cariño puesto en su elaboración y distribución.

A nadie puede extrañar que las cabezas pensantes de los laboratorios de investigación patrios se dediquen a otros menesteres más rentables económicamente y que sólo una empresa —que además no disponía de stand propio— presentara en FER 89 un juego de vídeo «parido» íntegramente en nuestro país. Ella se denomina IDSA y él «4 en raya», y su labor en la feria se basó en encontrar un fabricante y un distribuidor para el producto, puesto que en aquellos momentos todavía no pasaba del carácter de prototipo y, por lo tanto, su comercialización no estaba asegurada. Al parecer, y según fuentes de IDSA, existen contactos con algún país del Este de Europa, más concretamente Hungría, interesado en el juego. ¡Resultaría irónico que los empresarios españoles fueran profetas en la «perestroika» y no en su propia tierra!

«4 en raya» es un juego de gran simplicidad y sencillez que consiste, como su propio nombre deja entrever, en alinear horizontalmente cuatro cabezas seguidas, en canales dispuestos al efecto. Dichas cabezas son lanzadas por el jugador desde una especie de grúa ubicada en la parte superior. Para evitarlo, diversos personajes lanzan flechas y disparos desde los laterales y se aumenta la puntuación consiguiendo que las simpáticas cabecitas se introduzcan en el canal donde aparecen manzanas o telas de araña periódicamente. Es posible competir con la máquina o con otro contrincante.



La feria, en esta edición, ha limitado la asistencia a los profesionales. En la instantánea un momento de la inauguración.



SÓLO PARA PROFESIONALES



Fotografía cedida por la revista Máquina Recreativa.

FER es una feria cuya entrada se limita a los profesionales del Sector del Recreativo. Ya no se dedica algún día a la gente de la calle, como en ediciones anteriores, y la vigilancia para que no se cuelen los menores de edad es más fuerte año a año. Los empresarios del ramo han salido ganando porque así se dedican exclusivamente a sus negocios, los adictos a los juegos de vídeo perdiendo, y todos conoceremos un poco menos cómo es un Sector por dentro que, curiosamente, acostumbra a quejarse de la imagen poco acorde con la realidad que la «gente corriente» se forma de esta actividad industrial. ■

El amplio catálogo que Konami presentó incluía dos juegos de habilidad en el estilo de «Tetris»: «Block Hole» y «Clue Brick»

«Turtles», unos ninjas muy particulares

«Turtles», de Konami, fue seguramente el juego más promocionado en FER 89, hasta el punto de que en el recinto se pudieron encontrar émulos de los «héroes mutantes adolescentes» en formato de muñecos de plástico. Con origen en las peleas de ninjas, los turtles son unas atractivas tortugas verdes que se enfrentan a un sinfín de enemigos que lo mismo pueden ser un cerdo punk, un rinoceronte, colosos que les doblan en tamaño, robots o seres que viajan en modernos helicópteros dotados de potentes artilugios, mortales de necesidad.

Pensado para que puedan participar varios jugadores a la vez, la variedad de hechos que pueden afrontar o realizar las tortuguitas son abundantes: desde evitar ser capturados y atados por los «malos de la película», hasta adquirir más energía a base de pizzas. ¡No están mal estos bichitos expertos en artes marciales!

Al margen de estos ninjas tan particulares, en FER 89 los empresarios españoles siguieron exponiendo modelos de juegos antiguos con este argumento, como el ya añejo «Ninja soldiers» de Taito, el «Shadow warriors» de Tecmo o el «Master Ninja», lo que demuestra que estos guerreros siguen gozando del fervor popular pese a ser unos auténticos vejestorios.

Deportes cada vez más realistas

La tendencia de los juegos de vídeo con algún deporte como argumento es obvia y natural: se trata de conseguir placas cada vez más realistas que reproduzcan, lo más fielmente posible, el desarrollo de la competición. En este sentido sobresalieron dos de los juegos presentados en FER 89: «Super Masters» de golf y «Super volley ball».

La primera es una placa diseñada por Sega y, constituye, sin ningún género de dudas, la mejor reproducción de una partida de golf en juegos de vídeo. Quizás resulte algo complicado —lo que nunca se sabe si es un pecado o una virtud— pero el campo, con sus bunquers, greens, lagos etc. está muy conseguido. Con todos los elementos muy bien resueltos, el punto de vista del jugador varía en función del momento de la partida en que se encuentre. Los que quieran emular a Seve y compañía que se vayan preparando, con el «Super Masters» deberán calcular aspectos como la dirección de la bola, el ángulo, la fuerza etc.

«Super volley ball», el segundo juego deportivo destacable por su realismo, es obra de V-System. Reproduce, como su nombre en inglés indica, un partido de balón-volea y, pese a la calidad de sus gráficos, hemos de reconocer que no llega a la altura del «Super Masters». No obstante, se trata de una placa entretenida cuyo mayor fallo reside, posiblemente, en la escasa popularidad de este deporte en nuestro país.

Además de alguna máquina de fútbol o tenis ya conocidas en el mercado, resulta de cierto interés el «Pocket Gal 2» de Data East, una nueva versión del billar americano. Al margen de pequeños detalles mejorados, llama la atención por la voz de la «conejita» (en el sentido de «chica playboy») que indica los aciertos y errores del jugador. Tampoco está mal «Champion Wrestler» de Taito, basado en una competición de lucha libre, de una cierta espectacularidad y sin excesivas novedades en comparación con juegos de este tipo ya conocidos.

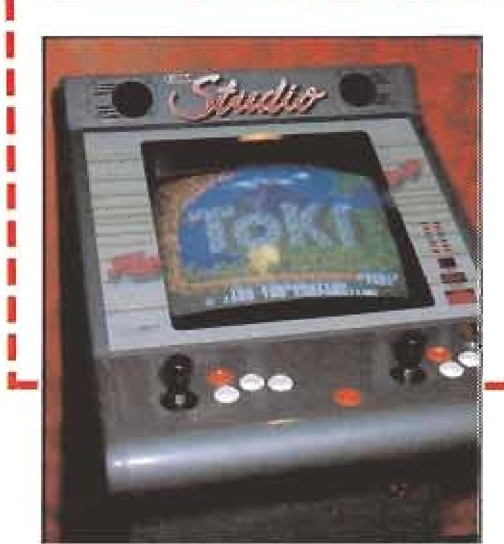
Con un poco de imaginación, se podría incluir en este apartado de juegos deportivos el muy poco deportivo juego «Street Smart» de SNK. A mitad de camino entre la pelea callejera y las artes marciales, se trata de ir enfrentándose, y a ser posible venciendo, a diversos contrincantes cada vaz más duros. Si se van superando las diversas eliminatorias es posible llegar a convertirse campeón con otros juegos similares en los que se basa o a los que copia («Street fighter»).

Las espectaculares carreras de coches

Las carreras de coches siempre han hecho buenas migas con los juegos de vídeo y la fabricación de máquinas específicas para este tipo de placas así lo demuestra. En un campo en el que siempre decimos que está todo inventado, resulta curioso comprobar cómo los fabricantes aún son capaces de añadir nuevos



A REMOLQUE DE LAS «TRAGAPERRAS»



En nuestro país los juegos de vídeo para máquinas recreativas están incluidos en la legislación que regula las «tragaperras». Al margen de la incongruencia que pueda suponer el hecho de que reciban el mismo trato que una actividad basada en la apuesta de cantidades de dinero, esta situación provoca que, ineludiblemente, los vídeos vayan detrás de las «tragaperras». Y esto es así por una razón muy fácil de entender: los empresarios que colocan en bares y salones estos aparatos son los mismos y, para su desgracia, la rentabilidad económica de los juegos de vídeo es menor que la de las «tragaperras». ■

La segunda parte de «Chase H.Q.» también estuvo presente en la feria. Esta placa incorpora la posibilidad de disparar.

UNA FERIA INTERNACIONAL

FER será oficialmente un evento de carácter internacional a partir de la edición de 1990. Así fue catalogada el pasado 25 de octubre en el BOE, que publica una resolución de la Secretaría de Estado de Comercio incluyendo este certamen en el calendario oficial de Ferias Comerciales Internacionales del año 1990. Con este reconocimiento se espera que aumente la participación extranjera, limitada en FER 89 a cerca de una treintena de empresas representadas y a algo más de 1.000 visitantes, según datos proporcionados a la prensa por la organización. ■



Fotografía cedida por la revista Máquina Recreativa.

alicientes y atractivos. Así lo demuestra el realista «Turbo out run», una carrera a lo «locos del volante» que permite al jugador visitar cuatro estados USA y pasar por ciudades como Chicago, Oklahoma o Miami antes de llegar a la meta, instalada en Los Angeles. La salida está ubicada en Nueva York. Como diversas son las poblaciones, diversos son los paisajes que hay que recorrer: carretera de asfalto, bosques, túneles, etc. Un mapa que aparece en pantalla nos indica cuánto falta para llegar a la meta y..., si algún competidor se pone chulo, nada más fácil que echarlo de la carretera.

El mayor interés del «Supermónaco GP» de Sega reside en la fidelidad con que ha sido reproducido el circuito urbano de esta ciudad europea. Con varios niveles de dificultad, la competición resulta muy atractiva para los adictos a este tipo de juegos. Finalmente, convendría resaltar «Hard drivin» de Atari, una placa de conducción clásica con gráficos en tres dimensiones que permite realizar arriesgadas acrobacias en el camino.

«Block hole», tras los pasos de «Tetris»

No hay duda, el «Tetris» ha hecho escuela, y más la puede hacer en nuestro país si se confirma el intento de la Administración de prohibir las máquinas de juegos de vídeo violentos. La variación sobre el «invento ruso» más interesante es, hasta la fecha, el «Block hole» de Konami. Para meter al jugador en ambiente, la multinacional japonesa ha pensado en un cataclismo nuclear y en un peligro mortal, los «block holes», que será necesario destruir con los disparos de nuestra nave al convertirlos en figuras rectangulares.

No es éste el único juego de habilidad incluido en el catálogo de Konami. La multinacional también ha diseñado el «Cue brick», consistente en realizar un recorrido siguiendo una ruta sin caer en agujeros negros. Es muy simple, pero tiene su atractivo.

Si consideramos la inteligencia como una forma de habilidad mental, este puede ser el momento de hacer un comentario sobre el sempiterno «Trivial»: siguen apareciendo paquetes nuevos de preguntas cada vez más especializadas y pensadas para todo tipo de públicos y edades (más o menos tras los pasos andados por su homónimo de mesa).

Policías y ladrones

Si en la vida real la frontera que separa el bien y el mal está cada vez más difusa, no ocurre lo mismo con los juegos de vídeo basados en policías y ladrones. En este campo, los de Taito son unos maestros. Suyo es el «Special criminal investigation», segunda parte de «Chase H.Q.», una placa de persecución tremendamente espectacular que incorpora al volante la posibilidad de disparar. Si los ladrones nos impactan, nos daremos cuenta inmediatamente porque vibra aquél. Entre los aciertos del juego se encuentra, además, el poder de ráfagas explosivas (un arma auténticamente mortal) o la habilidad que se requiere para coger los objetos que nos lanza un helicóptero. También de Taito es el «Crimen City», juego de lucha, habilidad y disparo con Tony Gibson y Raidmon Broady como los agentes del orden protagonistas que se enfrentan a los «malos». Bastante clásicas son las luchas de «Secret agent», aunque las diversas pantallas que hay que recorrer, y que incluyen desde batallas en moto hasta peleas submarinas, le dan una cierta originalidad. En «Cuber police Eswat» de Sega los protagonistas son dos robots que se enfrentan al crimen en una ciudad sin ley, según esquemas de juegos anteriores ya explotados comercialmente.

Más imaginación han tenido en Sega cuando diseñaron el «Crack down», por lo menos mezclaron diferentes elementos en un mismo juego. Placa de disparos y habilidad, el guión se desarrolla en un local donde además de derribar enemigos es necesario desactivar bombas en un tiempo fijado. Con visión desde arriba, para saber la dirección a seguir un mapa nos incida en todo momento nuestra situación y la de los enemigos.

Conducir un tanque con «Cyber tank»

No es la primera vez que los fabricantes de juegos de vídeo intentan hacernos creer que conducimos auténticas máquinas de guerra, pero pocas veces se ha logrado la espectacularidad del «Cyber Tank» de Taito. Con este aparato, que por su tamaño sólo veremos en salones recreativos, el jugador dirige un tanque que se mueve por una ciudad destruida por la guerra y atestada de enemigos. Para uno ▶

EL DOMINIO ABSOLUTO DE LOS JAPONESES



El diseño y desarrollo de juegos de vídeo para máquinas recreativas constituye un terreno monopolizado por los japoneses, con escasísimas incursiones de alguna multinacional americana que no sobrepasa el diez por ciento del mercado. No es extraño, por lo tanto, que los españoles «no nos jalemos» un rosco. Los intentos por exportar juegos no han supuesto para los japoneses nada más que leves picotazos de mosquito y, hasta la fecha, se han limitado a ejemplos aislados, como los protagonizados por la desaparecida firma catalana Tecfri. Ahora lo está intentando Idsa con «4 en raya» y los resultados están por ver. ■



o dos jugadores, está dotada de volante de conducción y disparo y de una potente metralleta, elementos que vibrarán cuando los soldados enemigos consigan dar en el blanco.

También de contenido bélico, aunque de menor espectacularidad, es el «Gain ground» de Sega, que simula un campo de batalla con figuras diminutas y amplia visión del juego. Por lo demás, no presenta excesivos atractivos. Un soldado poco creíble nunca será lo mismo que un tanque poderoso.

Aluvión de «Rambos» y sucedáneos

No es el momento de descubrir a un personaje como «Rambo», pero si conviene resaltar que la moda no parece terminar nunca en el terreno de los juegos de vídeo, aunque sea a través de placas que la mayoría de las veces no aportan nada más que el reclamo del personaje y unos esquemas de juego nada trabajados y más vistos que el tebeo. El más auténtico es el «Rambo III» de Taito, con la música de la película y un intento real por conseguir que las figuras se parezcan lo más posible al personaje del film.

Además de «Rambo III», y dentro de los cánones tradicionales del super-hombre, se presentaron en FER 89 placas como «Calibre 50» de Sega, no muy realista y ambientado en luchas selváticas; el ya conocido «Born to fight», que parece seguir siendo rentable económicamente, el «Bay Ronte» de Sega Sunsoft, o el «Midnight resistence» de Data East, que encuentra su mayor atractivo en la capacidad de movimientos de los «rambitos» que tiran de bazokas con toda la facilidad del mundo.

Batallas aéreas, como los propios ángeles

Los juegos con los aviones de guerra como protagonistas disponen de un público fiel y los fabricantes no se olvidan de atenderlo, ya sea en su versión de bombarderos o en la de la guerra entre aviones propiamente dicha. Entre los últimos modelos aparecidos en el mercado se podría señalar el «Twin Hawk» de Taito, una placa de disparo en donde, como es habitual en el género, se suceden aviones y helicópteros en una guerra mitad aérea y mitad naval.

«Fire shark» ha sido diseñada por Toaplan y ofrece (que raro ¿verdad?) una visión desde arriba. En «Sky aventure» de Alpha lo más original son los enemigos que hay que destruir con el avión (y que son incluso figuras como libélulas o escarabajos) y los diferentes paisajes en los que se desarrolla el juego. En «Zero wing», también de Toaplan, la nave es espacial y las diferentes pantallas reproducen desde selvas hasta futuristas pasillos llenos de peligros. Finalmente, el «Task force harrier» de UPL, es de un contenido clásico a tope (vista aérea, bombas y aviones).

«4 en raya» fue la única recreativa presentada desarrollada íntegramente en España.

Fantasía, mitología y espadas invencibles

El terreno de la fantasía y de los personajes mitológicos ofrece unas posibilidades importantes de desarrollo de juegos de vídeo y, lógicamente, con mejor o peor fortuna, este es un campo amplio que siempre ofrece sorpresas, aunque menos de las que de una forma abstracta se podría imaginar.

En «Dragon breed» de Irem, por ejemplo, la mayor originalidad reside en el vehículo utilizado por el protagonista, un dragón, desde el que dispara su ballesta y destruye a los enemigos. «Prehistoric isla» de SNK no aporta mucho, pero los monstruos de épocas pretéritas se salen de lo corriente. Muy infantilizado está el «Pang» de Mitchel, en donde el protagonista es un niño disfrazado de explorador que no tiene nada mejor que hacer que disparar con diversas armas a unos globos de varios tamaños y colores. El protagonista de «Fighting for Asy» de Data East es, en realidad, la espada, y el motivo que nos enfrenta a diversos guerreros inspirados en la mitología clásica. De similares características es el más antiguo «Nas Star» de Taito.

Quizás el más fantasioso de todos estos personajes sea el protagonista de «Toki», un juego de Tad en el que el hombre ha sido convertido en un mono por un mago. Su objetivo es rescatar a la chica y su mejor arma las bolas que lanza con su boca. Con varias pantallas y diferentes niveles de dificultad, «Toki» es capaz de coger cascos para defenderse, saltar entre lianas, eludir todo tipo de peligros y esquivar el acecho de mil y un enemigos distintos. Los personajes son algo infantiloides, pero el desarrollo del juego está bastante conseguido.

Restos de serie

Pero aquí no se acabaron los juegos de vídeo para máquinas recreativas presentados en FER 89. Hubo más, de difícil clasificación, como el «Demonds world» de Toaplan, juego de lucha con figuras no muy realistas que se desarrolla en varias pantallas y que reproducen desde una isla a una ciudad. El «Shadow dunde» de Sega también es de peleas y en este caso los enemigos son tan variados como pueda ser un ninja y un perro. Del «Superman» de Taito poco hay que decir, se parecen tanto las diferentes versiones y secuelas que resulta difícil decir cuándo nos encontramos ante una novedad.

Finalmente, convendría resaltar algunos juegos que gracias a los simuladores, y pese a que son más o menos conocidos, se mantienen de actualidad. Es el caso del «Galaxy Force II» de Sega o el «Thunder Blade», también de esta firma. La sensación de realismo que provocan estas máquinas en el jugador (introducido en una cabina y sometido a efectos especiales varios) y el tamaño que limita sus lugares de ubicación (salones recreativos casi exclusivamente) consiguen que su período de vida se alargue en el tiempo. El jugador tarda más en cansarse. ■

Santiago Erice

EL CÁNCER DE LA COPIA



Según cifras manejadas por el propio Sector del Recreativo (estimativas y de difícil comprobación por razones obvias) la copia de placas de juegos de vídeo en nuestro país ha conseguido que se vendan más ilegales que legales. Eduardo Morales, presidente de la asociación de fabricantes y máximo responsable de Sega-Sonic, ha declarado en alguna ocasión que la cifra de ventas de placas copiadas en España ascendía al setenta y cinco por ciento del total. ¡Todo un record de «choriceo» difícilmente justificable! ■

S.O.S.WARE

Enigma de Aceps
PC

1. Quisiera saber dónde está y cómo se coge la linterna en «El enigma de Aceps». Tengo un PC de dos unidades de disco (3 y medio y 5 y un cuarto).

2. Para cargar el «Roger Rabbit», lo pongo en la unidad B y tecleo Autoexec y pone en pantalla «dos incorrecto». Para poder jugar, cargo el segundo disco y sólo funciona la primera fase. ¿Qué tengo que hacer para cargar el «Roger Rabbit»?

Gegio Lago (Barcelona)



1. En la pantalla primera de la pirámide poner «coger linterna.

2. El problema es que tu MSDOS no es la misma versión que los comandos del disco primero de autoarranque del «Roger Rabbit». Lo que deberás de hacer es arrancar tu ordenador con un CONFIG.SYS que no esté muy cargado, sin meter nada residente. Así lograrás tener la memoria más vacía. Carga ahora el segundo disco.

Rygar
Spectrum

¿El juego «Rygar» tiene final?

Juan Luis Rodríguez (Alicante)

No, se repite en un ciclo continuo. El único final es cortar la corriente del ordenador.

Transtape
Amstrad

1. ¿Se pueden introducir pokes en el AMSTRAD CPC 6128 sin necesidad del Transtape? Si es así ¿cómo se hace?

2. En el Micromanía n.º 31 en la sección de Los Programadores se habla de un macro ensamblador y en el n.º 29 se habla de un interface paralelo. Los dos se usan para obtener el código para pasar un programa de un ordenador a otro. ¿Dónde puedo conseguirlos?

3. ¿Por qué en su revista sólo se publican cargadores de Código Máquina para Spectrum y no para otros como Amstrad o Commodore?

4. ¿No van a publicar ninguna sección más de Los Programadores?

David Asta Gutiérrez (Barcelona)

1. Efectivamente los pokes pueden colocarse directamente en el cargador de los juegos o utilizando nuestro propio cargador, si bien es verdad que usar un Transtape es la forma más cómoda y segura de hacerlo.

2. Ambos elementos puedes encontrarlos en cualquier tienda especializada en informática, aunque ten en cuenta que para realizar este tipo de transferencias de datos entre ordenadores es necesario tener amplios conocimientos de informática.

3. Si te refieres al cargador universal de código máquina, la respuesta es que no se publica para otros sistemas puesto que no es necesario, basta con teclear los cargadores tal como vienen en la revista. Si de todas formas estás interesado, en el número 14 de la primera época, en la sección A Toda Máquina, viene un cargador universal para Amstrad.

4. Es verdad que en el nuevo formato de la revista no hay ninguna sección que conserve este nombre, pero fíjate que en todos los números publicamos reportajes sobre compañías, equipos de programación...

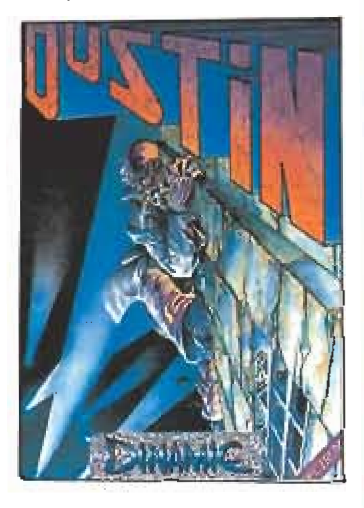
Dustin
Spectrum

¿Cómo se consigue la estatua en el juego «Dustin» de Dinamic?.

Ignacio Cardona (Sevilla)

Se consigue dando vino, dinero o cigarrillos al druida y aprovechando el despiste de éste para robar su estatua.

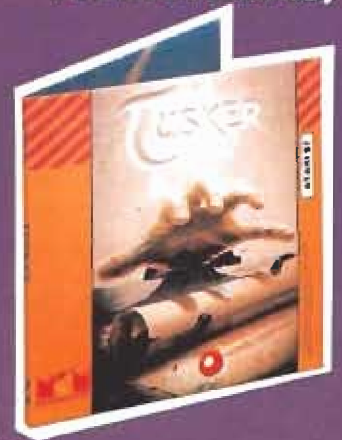
Para más información mira el número 21 de la primera época.



¡ALUCINA!

¡CON GAMEPLAY TE VAS A SALIR EN :

AVENTURAS,



TUSKER

SPECTRUM (Cass.)	2321
AMSTRAD CPC (Cass.)	2322
COMMODORE C-64 (Cass.)	2323
Precio	899 Pts.
AMSTRAD CPC DISCO	2324
Precio	1.849 Pts.
ATARI ST	2325
AMIGA	2326
Precio	1.974 Pts.

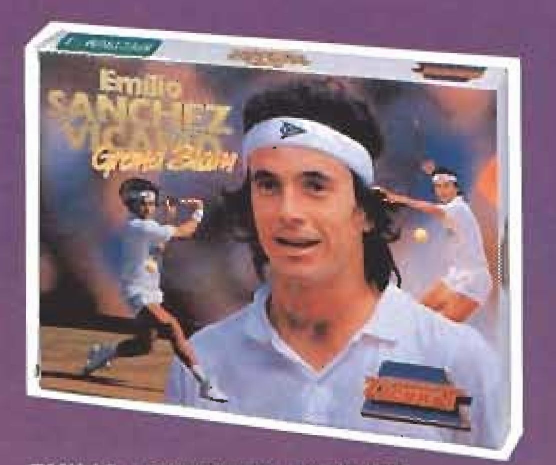
ARCADES,



EL CAPITAN TRUENO

SPECTRUM (Cass.)	2335
AMSTRAD CPC (Cass.)	2336
MSX (Cass.)	2337
Precio	1.099 Pts.
AMSTRAD CPC DISCO	2338
SPECTRUM + 3 DISCO	2339
MSX DISCO	2340
Precio	1.824 Pts.

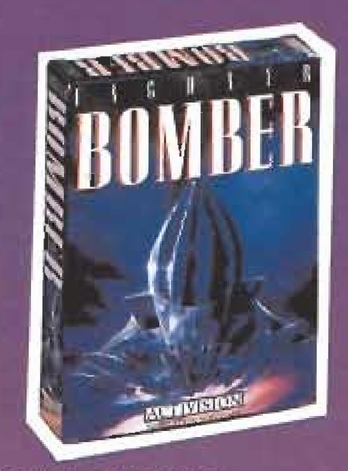
DEPORTIVOS,



EMILIO SANCHEZ VICARIO: GRAND SLAM

SPECTRUM (Cass.)	2341
AMSTRAD CPC (Cass.)	2342
MSX (Cass.)	2343
Precio	1.099 Pts.
AMSTRAD CPC DISCO	2344
SPECTRUM + 3 DISCO	2345
Precio	1.849 Pts.

SIMULADORES,



FIGHTER BOMBER

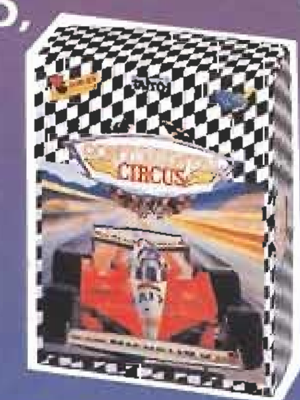
SPECTRUM (Cass.)	2327
AMSTRAD CPC (Cass.)	2328
COMMODORE C-64 (Cass.)	2329
Precio	1.099 Pts.
AMSTRAD CPC DISCO	2330
Precio	1.849 Pts.
ATARI ST	2331
AMIGA	2332
IBM & PC COMPATIBLE 5.25"	2333
IBM & PC COMPATIBLE 3.50"	2334
Precio	2.849 Pts.

AUTOMOVILISMO,



CHASE H.Q.

SPECTRUM (Cass.)	2346
AMSTRAD CPC (Cass.)	2347
MSX (Cass.)	2348
COMMODORE C-64 (Cass.)	2349
Precio	1.099 Pts.
AMSTRAD CPC DISCO	2350
SPECTRUM + 3 DISCO	2351
Precio	1.849 Pts.



CONTINENTAL CIRCUS

SPECTRUM (Cass.)	2352
AMSTRAD CPC (Cass.)	2353
MSX (Cass.)	2354
COMMODORE C-64 (Cass.)	2355
Precio	1.099 Pts.
AMSTRAD CPC DISCO	2356
Precio	1.824 Pts.
ATARI ST	2357
AMIGA	2358
Precio	2.349 Pts.

COLECCIONES,



A TODA MAQUINA (Robocop, Afterburner, Dragon Ninja, Batman 1, Rambo 3)

SPECTRUM (Cass.)	2359
AMSTRAD CPC (Cass.)	2360
MSX (Cass.)	2361
COMMODORE C-64 (Cass.)	2362
Precio	1.274 Pts.
AMSTRAD CPC DISCO	2363
Precio	2.174 Pts.

Y PRECIOS!

A TU DISPOSICION:

- Todas la novedades y superventas.
- Los mejores precios y ofertas.
- El mejor modo de comprar videojuegos por correo, con la garantía DISCOPLAY.
- En Madrid 3 tiendas a tu disposición:
  - ▷ C/ Hernani, 57.
  - ▷ Centro comercial de la Vaguada.
  - ▷ Centro comercial Getafe 3.
- Y además un catálogo periódico con lo mejor del momento.

ORDEN DE PEDIDO

Sí, deseo recibir, contra reembolso de su importe + 225 Pts. de gastos de envío los siguientes productos cuya(s) referencia(s) indico:

REFERENCIA	Unidades	REFERENCIA	Unidades	REFERENCIA	Unidades	REFERENCIA	Unidades

Apellidos:

Nombre:

Calle: Nº: Piso: Letra

Población:

Código Postal: Província:

Teléfono: Profesión:

Mes y año de nacimiento: Fecha del pedido:

SI ES USTED CLIENTE DE DISCOPLAY, INDIQUE SU NUMERO: JÑ

Recorta y envía este cupón a DISCOPLAY, C/ Francisco Sancha, 10 (28034 MADRID). O llamando a los Telfs. 729 06 90 (las 24 horas), y 729 24 99 (de 9 a 18 horas).

DISCOPLAY

C/ Francisco Sancha, 10 - 28034 MADRID

CARGADOR UNIVERSAL
de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente*. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto*.
Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

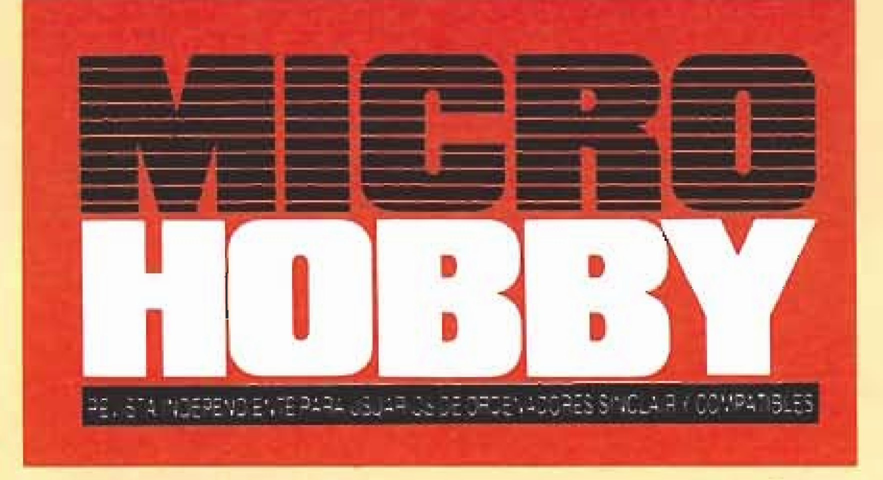
11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

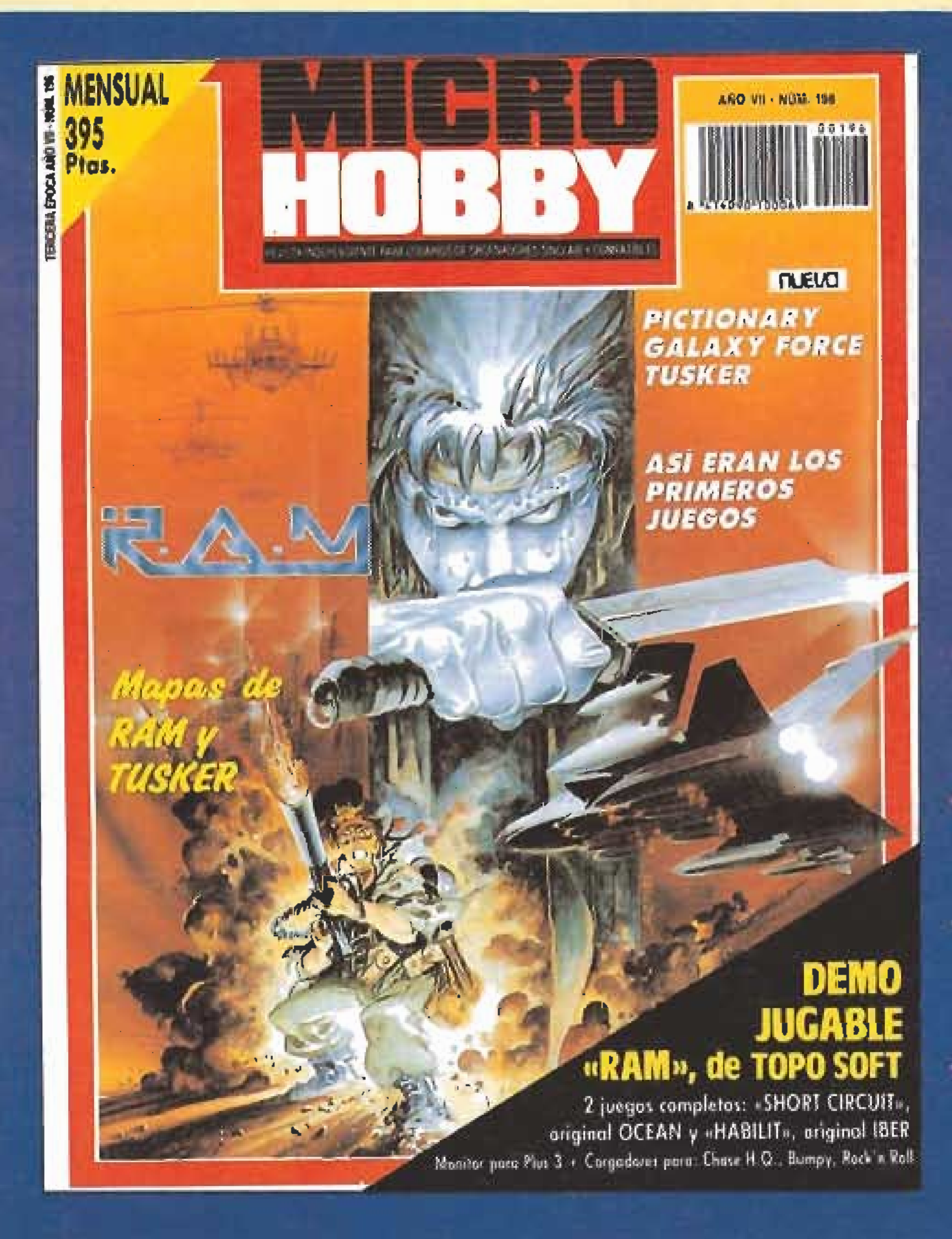
13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR •7 MICROMANIA
   4 REM
   5 CLEAR 65518: LET menu=6000
  10 FOR n=65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM **BUCLE PRINCIPAL**
1001 INPUT "LINEA ", LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner=VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
            DATOS  "; LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM **MENU PRINCIPAL**
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST     "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM **SAVE**
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM **SAVE DATA**
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM **SAVE CODE**
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM **TEST**
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM **LOAD**
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM **DUMPING**
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4; INVERSE 1;"R
ESTAN: ";AT 11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT N: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R N=1 TO 100: NEXT N: CLS : GO T
O 6000
9500 REM *SUBRUT. MEMORIA VACIA*
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.*
— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.



ESTE MES:



CONTENIDO

- **Nuevo:** RAM
  Galaxy Force
  Pictionary
  Tusker
  Super Wonder Boy
- **Dos sensacionales mapas** de:
  RAM y Tusker.
- **Entrevista** con los programadores de Animagic.
- Historia de los juegos para Spectrum. Sus orígenes.
- **Utilidades:** Gráficos en memoria.

Y TODAS NUESTRAS SECCIONES HABITUALES



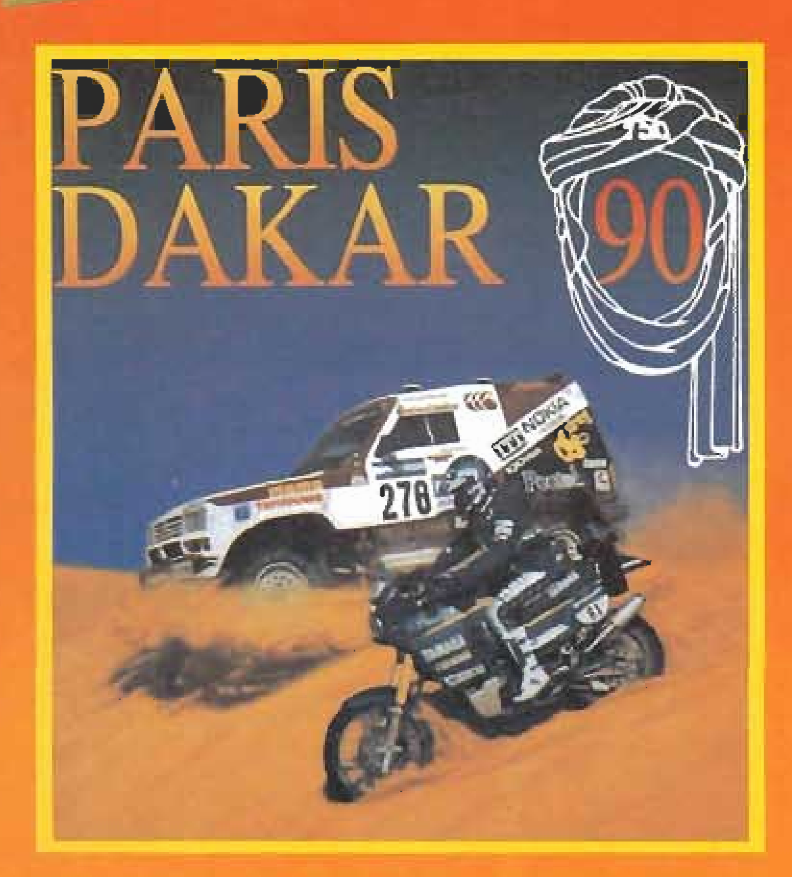
DEMO JUGABLE de RAM de TOPO soft

Juegos completos: «Short Circuit» de Ocean, «Habilit» de Iber

Cargadores para: Chase H.Q., Bumpy, Rock'n Roll

Monitor para Plus 3

CONCURSO PARIS-DAKAR



System 4 y Tomahawk, con la colaboración de MICROMANÍA, organizan una gran competición Internacional en la que podrán participar todos los lectores de las siguientes revistas europeas:

TILT	FRANCIA
ASM	ALEMANIA
ACE	INGLATERRA
MICROMANÍA	ESPAÑA

El mecanismo es muy sencillo: Recorta el cupón, debidamente cumplimentado, que aparece en esta página y envíalo junto con el que incluyen todos los juegos originales del Paris-Dakar de Tomahawk (no valen fotocopias) a la siguiente dirección:

SYSTEM 4
PLAZA DE LOS MÁRTIRES N.10
28034 MADRID

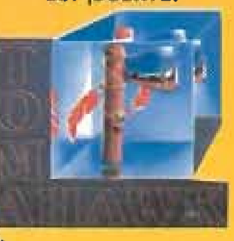
En dicho cupón aparece una casilla de puntuación y un código correspondiente a la misma. De entre todas las cartas recibidas, los cinco participantes que indiquen las mejores puntuaciones obtenidas, vendrán un fin de semana a Madrid para realizar una competición nacional final.

Todas las puntuaciones serán comprobadas con su correspondiente código para garantizar que los resultados no son falsos ni hayan podido ser manipulados.

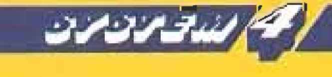
En la final de Madrid jugarán durante 2 horas, cada uno en el sistema de ordenador que haya elegido. El ganador será el representante español en la competición.

En los otros tres paises se procederá de manera similar y cada pais enviará el nombre y puntuación de sus representantes a Tomahawk. El mejor de los jugadores europeos recibirá como premio un Peugeot 205 como el que aparece en la fotografía.

Date prisa y envia tu carta con los dos cupones antes del 31 de Marzo. ¡SUERTE!







SYSTEM 4

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION
C.P.
TEL.
EDAD
MOD. ORD.
PUNTUACION
CODIGO:

H.A.T.E. — ATARI

```
10   REM ##################################################
20   REM #  CARGADOR VIDAS INFINITAS   HATE   (ATARI ST)  #
30   REM #        AGUSTIN GUILLEN BENITO   18-10-89       #
40   REM ##################################################
50   REM #INSTRUCCIONES#: FORMATEA UN DISCO VIRGEN,
60   REM Y CREA EN EL UNA CARPETA LLAMADA AUTO.
70   REM EJECUTA DESDE EL BASIC ESTE PROGRAMA,Y SE CREARA
80   REM EN ESE DISCO EL CARGADOR.
90   REM ENCIENDE EL ORDENADOR CON ESE DISCO DENTRO,
100  REM Y SIGUE LAS INSTRUCCIONES PANTALLA
110  PRINT "-INTRODUCE EN LA UNIDAD EL DISCO FORMATEADO"
120  PRINT " CON LA CARPETA AUTO CREADA"
130  PRINT "-PULSA UNA TECLA"
140  GEMDOS 1
150  NDATOS%=478
160  FOR A%=300000 TO 300000+NDATOS%-1 STEP 2
170  READ B%
180  POKE_W A%,B%
190  NEXT A%
200  BSAVE "A:\AUTO\HATE.PRG",300000,NDATOS%
210  END
220 DATA  24602,00000,00438,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000
230 DATA  00000,00000,00000,00000,17063,16188,00032,20033,57084,00006
240 DATA  18553,00000,00199,16188,00009,20033,23695,16188,00001,20033
250 DATA  21647,16889,00000,00062,17401,00003,20480,12348,00374,04824
260 DATA  20936,65532,20217,00003,20480,19450,00118,19961,00004,00000
270 DATA  24832,00178,16889,00004,00000,17401,00000,55296,24832,00032
280 DATA  13308,20081,00000,62322,13308,20081,00000,62324,13308,20081
290 DATA  00000,62326,20217,00000,55296,08216,17896,01020,29184,18384
300 DATA  21313,27418,54338,25602,21579,13843,27396,54979,24814,04803
310 DATA  21112,33344,21376,26338,20085,29199,13338,24800,26636,29797
320 DATA  23656,24948,25860,25858,29696,24890,23656,24948,25948,26721
330 DATA  29797,11876,24948,00073,20052,21071,17493,17221,08260,18771
340 DATA  17231,08271,21065,18249,20033,19488,18478,16686,21550,17710
350 DATA  03338,22816,20565,19539,16672,21838,16672,21573,17228,16640
360 DATA  18663,65272,12092,00000,00392,16188,00026,20033,23695,16188
370 DATA  00000,12045,16188,00078,20033,20623,19072,27136,00014,11836
380 DATA  65535,65535,19679,08063,20085,11833,00000,00418,16999,12045
390 DATA  16188,00061,20033,20623,19072,27392,00056,13248,00000,00390
400 DATA  12046,12039,16185,00000,00390,16188,00063,20033,57340,00000
410 DATA  00012,19072,27392,00022,16185,00000,00390,16188,00062,20033
420 DATA  22671,19679,08063,20085,11836,65535,65535,24576,65508,00000
430 DATA  00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000
440 DATA  00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000
450 DATA  00000,00000,20081,00000,00014,05854,11800,02584,00000
```

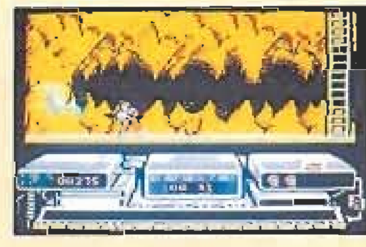








BAAL — AMIGA





```
REM ##########################################################################
REM #   CARGADOR 'BAAL' (AMIGA)   -   (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA      #
REM ##########################################################################
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):V$="":I=0:V=&H6004
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>1758150& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(103)=V+2
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(107)=V
INPUT "LASER INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(110)=V+4
INPUT "FUEL INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(115)=V
INPUT "TODAS LAS ARMAS INICIALMENTE (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(118)=V+8
INPUT "TERMINAR NIVELES SIN LAS PIEZAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(133)=V+4
INPUT "INMUNIDAD TOTAL (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(125)=V+10
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'BAAL' EN LA UNIDAD DF0:":PRINT
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2c78,0004,41fa,003e,43f8,0100,2449,303c,00dc,12d8,51c8,fffc,2d4a,002e
DATA 41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41,0052,0839,0004,00bf,e001
DATA 66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78,0004,42ae,002e,41fa,0016
DATA 216e,fe3a,001e,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,0000,0000,2f08,41fa,fff8,0ca9
DATA 0000,0400,0024,660a,20a9,0028,2d7a,0008,fe3a,205f,4eb9,544f,4e49,48e7
DATA 00c0,41fa,ffd4,4a90,6718,2f10,4290,205f,317c,4ef9,010a,43fa,0010,2149
DATA 010c,4ee8,000c,4cdf,0300,4e75,21c0,7388,203c,4240,4e71,2f40,7602,2f40
DATA 77fa,2f40,78a2,303c,4e71,3f40,3f0e,3f40,7eec,3f7c,4a10,181e,3f40,470e
DATA 3f7c,6000,4712,3f7c,4a68,44da,3f7c,4eb9,7b7e,41fa,0022,2f48,7b80,3f40
DATA 6ede,3f7c,4e75,3e6a,3f7c,4e75,5b4c,3f40,4606,3f7c,6000,463c,4ed7,30fc
DATA 0101,10bc,0001,4e75,5555
REM   Con la opcion INMUNIDAD TOTAL conectada, el programa se bloquea al
REM terminar el ultimo nivel.
```

DENARIS — AMIGA

```
REM ##################################################################
REM #   CARGADOR 'DENARIS' (AMIGA) - (C) 1989  TONI VERDU / MICROMANIA   #
REM ##################################################################
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):V1=&H6004:V$="":CH=0:I=0
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>1608113& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-7) ";V:IF (V>0) AND (V<8) THEN C%(199)=V-1
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(122)=V1
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(125)=V1
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'DENARIS (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2c78,0004,41fa,003e,226e,003a,2449,303c,0156,12d8,51c8,fffc,2d4a,002e
DATA 41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41,0052,0839,0004,00bf,e001
DATA 66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,80e2,41fa,0016,43f9,0002,fe00,2449
DATA 303c,013a,12d8,51c8,fffc,4ed2,2c78,0004,42ae,002e,41fa,0016,216e,fe3a
DATA 001e,2d48,fe3a,4cdf,4701,4e75,0000,0000,2f08,41fa,fff8,0ca9,0000,0800
DATA 0024,660a,20a9,0028,2d7a,0008,fe3a,205f,4eb9,544f,4e49,48e7,00c0,41fa
DATA ffd4,4a90,6710,2f10,4290,205f,43fa,000e,2149,00a2,4ed0,4cdf,0300,4e75
DATA 33fc,4eb9,0002,82e0,41fa,000e,23c8,0002,82e2,4ef9,0002,8000,1e39,0002
DATA 85ba,31fc,4e71,33aa,31fc,4e75,389a,31fc,4e75,3cf2,31fc,6004,0ff8,31fc
DATA 4e75,0f5a,31fc,4eb9,00c0,41fa,000e,21c8,00c2,31fc,6002,00c6,4e75,13c7
DATA 0001,ce28,4eb8,0a82,48e7,c0c0,41fa,002e,43f8,0a82,31fc,4eb9,01d6,21c9
DATA 01d8,303c,0046,12d8,51c8,fffc,31fc,4eb9,0176,21fc,0000,0aba,0178,4cdf
DATA 0303,4e75,48e7,c040,43f9,0002,0000,41fa,001e,3038,46d6,e348,3230,0000
DATA d2c1,32bc,4e75,4cdf,0203,2079,0002,09a8,4e75,0cb6,0b5c,0c4a,0c82,0f4c
DATA 0c5a,0cfe,31fc,0000,46d6,31fc,0505,4768,4e75,5555
```

BARBARIAN II — AMIGA



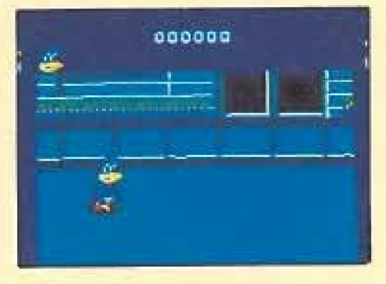


```
REM ##################################################################
REM # CARGADOR 'BARBARIAN II' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA #
REM ##################################################################
DIM C%(256):CH=0:V$="":I=0
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>1144084& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
CLS: PRINT "INSERTA EL DISCO 'BARBARIAN II (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
PRINT: PRINT "EL PROGRAMA CARGARA CON VIDAS INFINITAS !!"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2c78,0004,41fa,003e,226e,003a,2449,303c,00aa,12d8,51c8,fffc,2d4a,002e
DATA 41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41,0052,0839,0004,00bf,e001
DATA 66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,00c2,2c78,0004,42ae,002e,41fa,0034
DATA 20ae,ff3c,41fa,0020,2d48,ff3c,43f8,0020,41fa,006c,2091,41fa,003a,2288
DATA 4cdf,4300,4e75,0000,0000,2f08,41fa,0070,2080,205f,4eb9,544f,4e49,48e7
DATA 4080,223a,005e,0c81,0000,0a68,6606,41fa,ffda,2080,4cdf,0102,4e75,48e7
DATA 00c0,41fa,ffca,4a90,671a,2250,0c69,fa52,096a,6610,4290,337c,4eb9,0178
DATA 41fa,0010,2348,017a,4cdf,0300,4ef9,544f,4e49,2f08,41fa,0008,2008,205f
DATA 4e75,33fc,4e71,0002,f06c,4ef8,0400,5555
```

TUSKER — AMSTRAD

```
10 REM Cargador Tusker
20 REM Pedro Jose Rodriguez 22-12-89
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BD37:lin=10
0:dir=&4000:GOSUB 90:lin=590:dir=&60:GOS
UB 90
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A3.0
50 INPUT"Balas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A8.0
60 INPUT"Agua infinita":a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &AD.0
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:LOAD"!".&6000:INK 0.2:INK 1,0:
INK 2.24:INK 3.6:FOR n=1 TO 200:NEXT:CAL
L &60
90 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE REA
D con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=VA
L("&"+MID$(a$.n,2)):POKE dir.byte:sum=su
m+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN li
n=lin+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error en la
linea"lin:END
100 DATA D108FE01067F3E10ED79.1041
110 DATA 3E54ED79D9E1D9D818E0.1627
120 DATA 3D20FDA724C806F5ED78.1357
130 DATA A9E68028F5067F3E10ED.1260
140 DATA 79792F4FD97D3CE60F6F.1126
150 DATA F620D917ED7937C93D20.1225
160 DATA FDA724C806F5ED78A9E6.1663
170 DATA 8028F5067F3E10ED7979.1103
180 DATA 2F4F1F3E2A173DED7937.758
190 DATA C906F63E10ED79D9E52E.1381
200 DATA 00D9217BA6E506F5ED78.1376
210 DATA E6804FCD8BA630FB2115.1300
220 DATA 0410FE2B7CB520F93E0A.975
230 DATA CD8BA630EA26C43E1CCD.1321
240 DATA 8BA630E13EDABC38F226.1382
250 DATA C43E1CCD8BA630D33EDA.1335
260 DATA BC38E4FD21BDA8FD6E00.1478
270 DATA 26C43E1CCD8BA630BE3E.1134
280 DATA D7BC30DD2C20EF26703E.1199
290 DATA 1CCD8BA630AD3E1CCD8B.1193
300 DATA A630A67CFECD300EFE9C.1435
310 DATA 30CFFD23FD7DFEC120CB.1603
320 DATA 18C53E0B26802E083E0B.587
330 DATA 18023E09CDB1A6D03E0B.926
340 DATA CDB1A6D03E9FBCCB1526.1427
350 DATA 80D25FA73E1DBDC26BA6.1347
360 DATA 00AF0826A12E01FD2100.715
370 DATA 9F3E0418173E53ADC696.938
380 DATA DD7700DD231B26A12E01.869
390 DATA 2E013E0118023E09CDB1.589
400 DATA A6D03E0BCDB1A6D03EC0.1457
410 DATA BCCB1526A1D29FA708AD.1328
420 DATA 087AB320CEC377A63E53.1172
430 DATA ADC696DD7700DD231B2E.1190
440 DATA 023E0426B3CD3CA8D0FD.1179
450 DATA 7E04B7285A6901007F00.676
460 DATA 0000FD4E00FD4601DD21.909
470 DATA 0000DD094D3E012E0226.456
480 DATA B3CD3CA8D03E7FBD2803.1241
490 DATA 32BCA82E023E0826B3CD.946
500 DATA 3CA8D0FD5E02FD560369.1232
510 DATA 010500FD094D7BB226A1.845
520 DATA 2E013E01C2A1A71177A6.934
530 DATA ED53BDA711A4A7D5ED5B.1565
540 DATA DFA8C3B5A63E06000018.1025
550 DATA B63E0DCDB1A63E10CDB1.1265
560 DATA A6D03EDBBCCB1526B3D2.1494
570 DATA 3AA8C9000000000000000.427
580 DATA *
590 DATA F32100401177A601D901.861
600 DATA EDB021B40011BCA80E05,1018
610 DATA EDB03EC7326BA6DD21C1.1444
620 DATA A8111601CDD2A6219400.970
630 DATA 22B1A92100BF22D5A9C3,1215
640 DATA EBA821A2001100BF0112,825
650 DATA 00EDB0C300E03E3D32A4.1169
660 DATA 063E3D32831B3E3D32DA,728
670 DATA 1BC30000001E2A282200,368
680 DATA *
```

DYNAMITE DUX — AMSTRAD








```
10 REM Cargador Dynamite Dux
20 REM Pedro Jose Rodriguez 30-10-89
30 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &3FFF:RESTOR
E
40 sum=0:FOR n=&BF08 TO &BF77:READ a$:by
te=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:
NEXT:FOR n=&A000 TO &A01C:READ a$:byte=V
AL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:NEXT
:IF sum<>12462 THEN PRINT"Error en los d
ata!":END
50 FOR n=1 TO 5:READ a$,a.b:PRINT a$;:IN
PUT a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE a.b
60 NEXT
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:LOAD"!",&4000:CALL &A000
90 DATA 3E.8,32,4A.0,3A.4F,0.CB,CF,32,4F
.0,11,75.0,CD,7C,1.3A,4F,0.CB,C7,32,4F,0
,11,4C,3,CD,7C,1,11,33,BF.ED,53,F3,5,C3,
6D,5,F3,21,4D,BF,11,20,61.1,2B,0,ED,B0,3
E,C3,21,20,7E,32,1A,60,22,1B,60,C3,C7,6
100 DATA F5,E5,3E,32,21,17,7E,32,1A,7D,2
2,1B,7D,3E,3D,32,7,8B,3E,3D,32,77,8B,3E,
93,32,42,85,3E,3D,32,8B,8A,3E,1,32,2A,8D
,E1,F1,C3,1A,7D
110 DATA 21,8,A0,E,FF,C3,16,BD,F3,21,0,4
0,11,4A,0,1,7A,1,ED,B0,21,8,BF,22,D8,0,C
3,84,0
120 DATA Vidas infinitas,&BF5B,&A7
130 DATA Creditos infinitos,&BF60,0
140 DATA Energia infinita,&BF65,&A7
150 DATA Inmunidad,&BF6A,0
160 DATA Armamento infinito,&BF6F,0
```

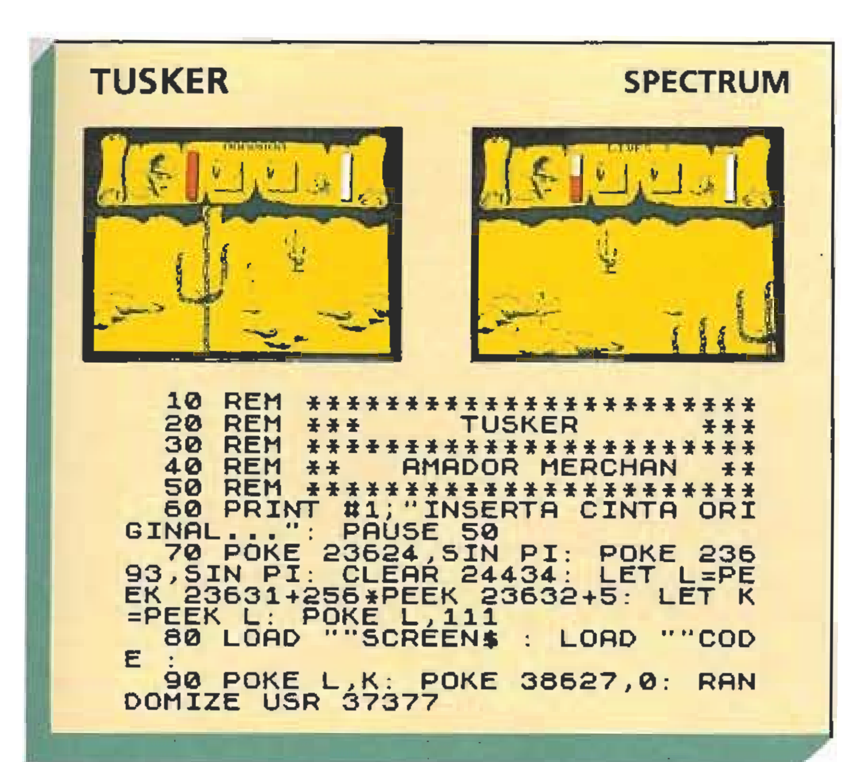
ASTAROTH — ATARI

```
10    REM ******************************************
20    REM *   POKEADOR VIDAS INFINITAS ASTAROTH     *
30    REM *            A T A R I   S T              *
40    REM *   AGUSTIN GUILLEN BENITO 29-9-89        *
50    REM ******************************************
60    PRINT "INTRODUCE EL DISCO 1 DE ASTAROTH"
70    PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA LAMINA DE PROTECCION DEL DISCO I"
80    PRINT
90    PRINT "TECLEA UNA OPCION"
100   PRINT "================="
110   PRINT "1.- PONER VIDAS INFINITAS."
120   PRINT "2.- QUITAR VIDAS INFINITAS."
130   LET PUNTERO=250000
140   INPUT "OPCION.- ",A$
150   IF A$="1" THEN GOSUB 180
160   IF A$="2" THEN GOSUB 220
170   GOTO 90
180   BLOAD "A:\ASTALOAD.PRG",PUNTERO
190   POKE_W (PUNTERO+((512*30)+58)),&H0000
200   BSAVE "A:\ASTALOAD.PRG",PUNTERO,350484
210   RETURN
220   BLOAD "A:\ASTALOAD.PRG",PUNTERO
230   POKE_W (PUNTERO+((512*30)+58)),&H0001
240   BSAVE "A:\ASTALOAD.PRG",PUNTERO,350484
250   RETURN
```



TECLEA EL LISTADO CON EL ST BASIC Y SÁLVALO EN UN DISCO VIRGEN FORMATEADO. EJECUTA EL LISTADO CON RUN; SE TE PEDIRÁ QUE INTRODUZCAS UN DISCO VIRGEN EN EL QUE SE CREARÁ UN FICHERO EJECUTABLE CON EXTENSIÓN TOS.

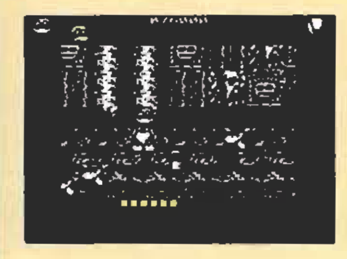
PARA OBTENER LAS VENTAJAS DEL CARGADOR BASTA CON EJECUTAR ESTE FICHERO DESDE EL GEM, CONTESTAR A LAS PREGUNTAS CON S O N, E INTRODUCIR EL DISCO ORIGINAL EN EL MOMENTO EN QUE NOS SEA SOLICITADO.



TUSKER — SPECTRUM

```
  10 REM ***********************
  20 REM ***      TUSKER     ***
  30 REM ***********************
  40 REM **   AMADOR MERCHAN  **
  50 REM ***********************
  60 PRINT #1;"INSERTA CINTA ORI
GINAL...": PAUSE 50
  70 POKE 23624,SIN PI: POKE 236
93,SIN PI: CLEAR 24434: LET L=PE
EK 23631+256*PEEK 23632+5: LET K
=PEEK L: POKE L,111
  80 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E :
  90 POKE L,K: POKE 38627,0: RAN
DOMIZE USR 37377
```

DYNAMITE DUX — SPECTRUM





```
  10 REM Cargador Dynamite Dux
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 48500: CLS : DI
M a$(1): POKE 23658,8
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 48
643,0
  50 INPUT "Creditos infinitos?
"; LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE
 48647,0
  60 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 4
8652,0
  70 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF a$<>"S" THEN POKE 48656,0
  80 INPUT "Armamento infinito?
"; LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE
 48659,0
  90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 150: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
 100 RANDOMIZE USR 48500
```

LISTADO 2

```
 1  DD210000111100AF37CD 723
 2  5605DD21CB5C1110273E 774
 3  FF37CD5605F321175D11 1015
 4  56B5014C01EDB031005E 901
 5  21A5BD22C3B5C38DB53E 1376
 6  083256B53A5BB5CBCF32 1115
 7  5BB5117400CD59B63A5B 1030
 8  B5CBC7325BB5114803CD 1202
 9  59B63EC311D5BD32ACBA 1355
10  ED53ADBAC326BA21F2BD 1562
11  11025C012700EDB03EC3 821
12  21029932235B22245BED 762
13  5B54BBC3AFBAF5E53E32 1504
14  2104993223982224983E 711
15  A73271ADAF32E9AD3EA7 1363
16  3285A7AF32F5AC3293AF 1364
17  E1F1C32398000000000 848
```

DUMP: 40.000
N.° DE BYTES: 166

Por Santiago ERICE

LOS RESIDUOS DE UN CRUCE DE CULTURAS

ROCK FRANCÉS



«Fenómeno curioso el del rock «made in France», con un tipo plenipotenciario apoyando y subvencionando desde el gobierno. Y más curiosa la forma en que se expresan algunas de estas bandas, bastantes con sus trabajos discográficos ya editados en nuestro país. Estamos escribiendo de Ricky Amigos, Les Negresses Vertes o Mano Negra, por citar los tres ejemplos más conocidos por estos lares.

Todas ellas poseen como rasgo común la dispersión. Se expresan en varios idiomas. Son hijas, más o menos reconocidas, del punk, navegan entre guitarras del rock and roll y han cogido con agrado ritmos pachangueros o rumberos más propios de la orquesta de pueblo o de ese hortera mártir e inconfeso que todos llevamos dentro. Se han apuntado al carro de lo latino (ya se sabe que últimamente vende mucho) y sus canciones no admiten el término medio: o aumentan los clientes del otorrino o subyugan con su marcha.

Han recogido los residuos de un cruce de culturas (la española, la moderna europea, las mil y una traídas por los emigrantes africanos...), las han mezclado en larguísimas noches francesas con precios de alcohol por las nubes y han producido un híbrido que no se sabe bien qué es, pero que se parece en todo y en nada a los sonidos del siglo XX. En España, Peret se dedica al canto religioso y Los Chunguitos a jugar a las siete y media. En Francia, a Les Negresses Vertes, Ricky Amigos o Mano Negra les han colocado un funcionario en el Gobierno para que les apoye y promocione.

LA FUERZA DE LOS LAZOS DE SANGRE



«NEGOCIOS DE FAMILIA»

Para unos, «Negocios de familia» es una comedia. Para otros, es un drama. Lío de géneros que no lleva a ninguna parte. Sus protagonistas tampoco necesitan presentación: Dustin Hoffman, Sean Connery y Matthew Broderick. Su director es Sidney Lumet, un reputado artesano que sabe su oficio, como ya ha demostrado en películas tan dispares como «Doce hombres sin piedad», «Tarde de perros» o «Veredicto final». ¿El argumento? Una familia unida para cometer un robo, integrada por el experto padre, el joven Adam que quiere emularle y Vito, que si no puede evitar la idea, no tendrá más remedio que unirse a la pareja.

A partir de ahí, bastantes risas y no menos paradojas, disquisiciones sobre la contradicción que siempre provoca la defensa de la familia y de la legislación al mismo tiempo, interpretaciones de la calidad habitual en los actores protagonistas, alguna chica guapa, un poquillo de intriga y emoción, un tono amable y ese algo de ternura imprescindible para que nos sean simpáticos los personajes. ¿Alguien pide más?

UN AMERICANO CORRIENTUCHO

JACK LEMMON



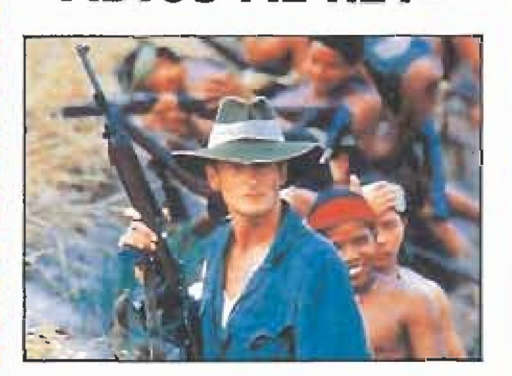
Desde el último lunes de enero, un ciclo dedicado al actor americano Jack Lemmon se emite de madrugada por el primer canal de TV, así los que no padezcan de «desvele nocturno ante el televisor» ya pueden ir ajustando las teclas de su vídeo, porque bastantes de las películas son de las que merece la pena no perderse.

Jack Lemmon es un actor prolífico, lo que es decir bastante si tenemos en cuenta que nació en 1925, y se ha llevado ya la preciada «estatuilla» (lo que demuestra que no siempre se equivocan los señores que otorgan el «oscar»). Es también polivalente y ha trabajado con los más renombrados y deslumbrantes directores, actores y actrices (Marilyn Monroe, Billy Wilder, Shirley MacLaine, Walther Matthau, Kim Novak, Catherine Deneuve, Mastroianni, Costa Gavras, Julie Andrews...)

A Jack Lemmon no hay papel, tema o argumento que se le resista. Sólo un tipo como él podía ganar en 1955 un oscar al mejor actor de reparto por «Escala en Hawai» y otro al mejor actor en el 73 por «Salvad al tigre». Y lo gordo es que parece pasar de puntillas por las películas, como si la cosa no fuera con él, como si en vez de un intérprete fuera un tipo real como la vida misma. Lo dicho, un americano corrientucho y un gran actor.

ENTRE RAMBO Y LA ARCADIA FELIZ

«ADIÓS AL REY»



«Adiós al rey», la última película dirigida por John Millius («Conan el Barbaro», «Amanecer Rojo» o «Dillinger») que se ha estrenado en España, cuenta con Nick Nolte («Hombre rico, hombre pobre») como protagonista principal de la historia. El galán se ha transformado en rey de una tribu selvática y dirigirá una espectacular batalla contra los japoneses ambientada en la Segunda Guerra mundial.

Es un film que mezcla films ya filmados. Reune elementos de «Apocalypse now» (John Millius ya fue guionista de esta película) como la ambientación o ese personaje occidental convertido en rey de la selva; se aprovecha del interés por la naturaleza y de gritos a lo «salvad la Amazonia»; copia los cientos de hazañas bélicas que ha dado Hollywood; se apropia del mito de la «arcadia feliz» escondida a los «depravados» representantes de la civilización; y no olvida que Rambos, secuaces y adláteres como pantalla son garantías de buenas taquillas.

Película de alto presupuesto, localizada en la isla de Borneo y con elevadas miras, comercialmente no ha respondido en otros países a las espectativas de sus productores. Para los amantes del género, no obstante, parece de obligada visualización. Que los delirios de grandeza se dejen en casa.

LOS «MODS» TODAVÍA EXISTEN

LOS FLECHAZOS



«Que un cuarteto de veinteañeros, Los Flechazos, dediquen su segundo Lp, «En el Club», «a todos aquellos que defienden la forma de vida de los 60 con orgullo y optimismo» es mucho más que una simple, clara y obvia declaración de intenciones. Lo mismo se podría decir del montaje fotográfico que ilustra la hoja con las letras de las canciones, o de las referencias estéticas que han inspirado el diseño de la carpeta de este disco. Sólo una duda asalta escuchando las once canciones que lo componen: ¿es la música la consecuencia de ese amor por los 60 o ha sido la década quien ha provocado el sonido? Los amantes de las discusiones sobre ¿quién fue antes, el huevo o la gallina? tiene abundante material para sobrevivir en esas tardes de invierno en que el bolsillo está vacío.

Los Flechazos se definen como los «mods» de los tiempos que nos han tocado vivir. Organizan conciertos y reuniones, intercambian reliquias y se juntan en alegre armonía para hablar y disfrutar de sus cosas. De aquella época dorada que se truncó con el cambio de década, del pop brillante y de la minifalda de Mary Quant, de las viejas portadas de «Vogue» y de los primeros Who (no confundir con «Quadrophenia»), de la elegancia en el vestir, de la loa a una sociedad de consumo entonces ingenua, de la cinematográfica «nueva ola» francesa, de Creation, de Kinks... Los Flechazos son de León, pero les hubiera encantado, tras pasar una noche de juerga, sobrevivir a la elegante resaca en un coqueto café de París. Unas gafas negras ocultarían sus ojos y ni siquiera el escándalo «Profumo» conseguiría evitar que ellos buscaran a «La chica de Mel».

EL COLEGA MAYOR DEL BARRIO

ROSENDO



«Fue el pasado 31 de octubre, en la sala Jácara de Madrid. Muchos colegas se quedaron fuera, los de dentro consiguieron apagar con sus voces las canciones y la guitarra de un tipo de Carabanchel llamado Rosendo. Estaba allí arriba, en el escenario, para grabar un doble Lp en directo con los temas más representativos de su ya larga carrera musical.

El doble álbum de Rosendo no consigue, obviamente, reflejar al cien por cien el ambiente de aquella noche; pero es el único testimonio de la velada (a la espera de que se comercialice un video sobre el evento dirigido por el gallego Reixa). El guitarrista (ex Fresa, ex Ñu, ex Leño) es un tipo con carisma al que nadie (casi nadie) pone a caer de un burro, ni siquiera los más alejados de sus movidas musicales con el rock duro por bandera.

Para la mayoría su trayectoria es sinónimo de honestidad. Para sus seguidores, amén de un excelente guitarrista, sigue siendo un colega del barrio, lo que no es usual entre las «stars» del R&R. Bastantes claves se podrían encontrar en esas letras simples y directas, sin alardes poéticos, duras e irónicas, callejeras..., que únicamente reflejan las cosas que pasan a las gentes que viven en los bloques de viviendas populares de cualquier gran urbe española.

La aventura más alucinante de Julio Verne

